
CYBER STRATEGE
N°14
AOUT - SEPTEMBRE 1999
39 FF
285 FB
5,95 €
LA REVUE DES JEUX DE STRATEGIE SUR INFORMATIQUE
ANALYSE STRATÉGIQUE
BATTLE OF BRITAIN
MYTH 2
NOUVEAUTES
FLEET COMMAND
OP. ART OF WAR II
LE DOSSIER
LE COMBAT AERIEN 1939 – 1945
LE CD-ROM GRATUIT
DÉMOS PC :
HEROES III
HIDDEN & DANGEROUS
Extension 1940 pour CC3
+ une foule de scénarios pour SP2WW2 et Heroes III
LES MEILLEURES STRATEGIES POUR
HEROES III
OF MIGHT AND MAGIC
M 3266 - 14 - 39,00 F - RD

SOMMAIRE

PRÉSENTATIONS

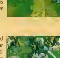


LES DOSSIERS

Pour notre premiere rubrique consacrée aux simulateurs historiques, nous avons choisi de comparer les deux principaux logiciels sur la Seconde Guerre mondiale : ***Combat Flight Sim*** et ***European Air War***

ANALYSES

Cet article détaille les meilleures formations de combat pour cet impressionnant jeu tactique en temps reel et vous donne les stratégies à employer pour toutes les missions



Le troisieme volet de ce grand classique du jeu en tour par tour méritait un article exceptionnel En douze pages, vous saurez tout sur le monde d'Erathia, sa magie et ses monstres !

En attendant la parution du très attendu *Age of Kings*, sur le Moyen Age, voici notre ultime article de conseils stratégiques sur *Age of Empires*, consacre aux stratégies navales



Goring et sa Lufwaffe n'y sont pas parvenus, saurez vous dominer la RAF dans le ciel d'Angleterre ? Une analyse stratégique tres précise sur le jeu opérationnel de Talonsoft.



LE CD-ROM

C'est un veritable festival d'extensions et de scenarios que nous vous proposons dans ce numéro 14.

Qu'on en juge : nouvelle version de **Steel Panthers 2 Seconde Guerre mondiale**, une extension complète pour Close Combat 3 sur la **campagne de 1940**, cinq scenarios **Heroes 3**, neuf scenarios SP2WW2 et trois operations inédites pour CC3 sur la bataille de Berlin, sans compter les patchs et scenarios divers ! Sans oublier **la demo de Heroes 3** !



NOUVEAUTÉS

L'été est comme toujours tres calme en parution, mais la rentrée s'annonce proprement délirante Du côté des jeux historiques, on attend avec impatience *Harpoon 4*, *Combat Mission*, *Panzer General III : Assault* ou *Silent Hunters II*, sans parler de *Close Combat 4* qui pourrait paraître d'ici la fin de l'année ! Et pour ce qui des jeux à theme fantastique, decouvrez *Age of Wonders* ou *Jagged Alliance 2*



Infographie de Batisse, image aimablement fournie par Ubi Soft.

CYBER STRATEGE
N°14 - Août - Septembre 1999

Directeur de la publication et de la rédaction : François Vauvillier
Administrateur général : Yves Jobert
Directeur de la rédaction délégué : Jean-Marie Mongin
Directeur de fabrication : ...
Rédacteur en chef et directeur du groupement Stratège : Théophile Monnier
Rédacteur graphiste : Morgan Gillard
Rédaction et graphistes : ...
Principaux collaborateurs : ...
Service de publicité et promotion : Directeur de publicité : Jean-Claude ...
Chef de publicité : Sandra Villermois
Publicité : Séverine Pillet
Graphiste : ...
Abonnements, rédaction, publicité : ...
Tél. : 01 40 21 18 20.
Fax : 01 47 00 51 11
Tarif 1 an (6 numéros) : France 200 F ; autres pays 240 F
Vente en kiosque : par NMPP
Modif et réassort : par MEP
Vente au détail : ...
Distribution aux points de vente spécialisés en France : ...
CyberStratège est un bimestriel publié par Histoire & Collections, SA au capital de 1 000 000 F
DISTRIBUTION A L'ETRANGER
Editeur responsable pour la Belgique : ...
Italie : ...
Photocomposition intégrée : ...
Photogravure couleur : ...
Imprimé : ...



EDITO

Chers lecteurs,

Comme nous le laissions pressentir apres le sondage du numéro 11, *CyberStrategie* s'ouvre, avec ce numero, a une autre forme de jeux informatiques les **simulateurs historiques**

Les simulateurs, tout le monde connaît, il s'agit des logiciels où le joueur prend la place d'un pilote, aux commandes d'un char ou d'un avion (voire d'un navire) et evolue dans un univers modelise de façon plus ou moins realiste selon les lois de la gravite et la courbure du terrain Mais par historique, nous entendons surtout « lie a l'histoire militaire », c est-a-dire que nous ne traiterons pas par exemple des simulateurs de vol « civils » mais uniquement des simulateurs de combats aeriens

En nous limitant strictement à cette categorie de simulateurs, nous restons ainsi fideles a la ligne redactionnelle definie au depart de Cyber a l'esprit de cette ligne en fait, puisqu'il s'agissait de creer le premier magazine consacre uniquement aux jeux de strategie sur informatique Mais si les simulateurs ne sont pas des jeux de stratégie, nous avons pensé que, situes dans un contexte historique, ils s integraient parfaitement au magazine qui devient ainsi et c'est un peu le sens du resultat de notre sondage, le magazine des jeux « intelligents »

Surtout, traiter des simulateurs historiques sera l'occasion pour nous de realiser de nombreux encadres historiques, consacres par exemple aux combats tactiques, aux armements, aux operations etc Ce type « d'ouverture » sera un complement parfait aux jeux de stratégie habituels Par ailleurs, et c'est un point important, de nombreux simulateurs integrent maintenant des modules tactiques ou strategiques et sont en fait des produits mixtes, où le joueur peut à la fois diriger les opérations et s'investir personnellement dans les combats Enfin, la partie consacree aux simulateurs sera en realite assez reduite par rapport au reste de la revue Nous nous limiterons ainsi a un dossier par numero, accompagne eventuellement d un ou deux articles de presentation de nouveautes

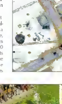
Pour ce premier dossier nous avons choisi de comparer deux logiciels de combats aeriens Seconde Guerre mondiale, *Combat Flight Sim* et *European Air War*, un choix assez restrictif en fait puisque de nombreux autres logiciels, realises par de multiples editeurs, portent sur ce sujet Mais il fallait bien commencer par quelque chose et ces deux jeux sont les plus significatifs de cette periode Nous aurons l'occasion de revenir sur les autres En attendant, faites-nous part de vos commentaires et bonne lecture

Theophile MONNIER

CLOSE COMBAT 4 BATTLE OF THE BULGE

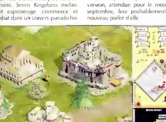
Sans plus tarder voici les premieres images du nouveau volet de *Close Combat 4*, consacre a la bataille des Ardennes Le jeu est actuellement prevu pour la fin de l'annee (juste a temps pour le 55e anniversaire de la bataille !) et semble bien avance

Rappelons que, a la difference de CC3 plutôt destine aux parties courtes en multijoueurs, dans cette version 4 l accent a ete mis sur le volet strategique de la bataille, avec la possibilite de deplacer ses unites sur une carte strategique divisee en 40 cartes tactiques ou d'assigner des renforts aux zones menacees Par exemple, lorsque vos unites entrent dans une zone vide d'unite ennemie celle-ci est traversee sans qu'il n y ait de combat. De nouvelles actions seront egalement possibles, comme la demande d appui d artillerie aerien ou terrestre ce qui promet de superbes animations ! On se calme et on patiente gentiment



SEVEN KINGDOMS II

Probablement l un des jeux en temps reel le plus riche paru l annee derniere, *Seven Kingdoms* melangeait espionnage commerce et combat dans un univers pseudo-historique très original Même si la premiere version n'etait pas a la hauteur de nos esperances, cette nouvelle version, attendue pour le mois de septembre, fera probablement de nouveau parler d elle





Seven Kingdoms II se situe dans le même univers antico-fantastique et conserve les élements ludiques de la première version L'aspect jeu de rôle est renforce avec des heros capable de progresser , la capacite d invoquer de divinites pour aide sa civilisation a éte conservée (douze civilisations disponibles, comme les Celtes, les Romains, les Mongols ... et les Frythans, les monstres du premier épisode) Le graphisme a ete notablement ameliore Particulierement adapte au jeu multijoueurs grâce a ses fonctions d'espionnage et de diplomatie, Seven Kingdoms II sera certainement, si le graphisme et l'interface se montrent a la hauteur, un produit extrêmement sophistique et passionnant.



SILENT HUNTER II

A l'instar de *Fighting Steel* *Silent Hunter*, egalement edite par SSI, est un simulateur de combat naval se deroulant pendant la Seconde Guerre mondiale Mais ici on plonge dans les profondeurs de l Atlantique car apres le Pacifique, decor du premier volet paru il y a deux ans le joueur incarne maintenant un capitaine de U-Boot allemand durant la bataille de l'Atlantique Il faudra donc partir a la chasse aux Liberty-ship allies tout en fuyant les destroyers de la Royal Navy !

Reprenant l environnement deja parfait du premier volet et sa simplicite d utilisation *Silent 2* se voit dote de graphismes 3D et d une IA plus perfectionnes Comme avec le premier volet, de nombreux scenarios et « patrouilles » (campagnes) offriront aux joueurs de nombreuses heures de lutte Evolution importante le jeu multijoueurs sera maintenant possible, ce qui promet de beaux affrontements sous marins ! Nous aurons l'occasion de revenir sur ce jeu dans nos nouvelles pages « Simulations historiques » !

Parution prevue pour octobre

Nous en profitons egalement pour vous donner le programme des rejouissances du côte de chez Mindscape qui prepare une rentree tres chargee

– **Warlords Battlecry** la nouvelle version de la serie Warlords en temps reel est annoncee pour octobre Le jeu devrait comprendre un editeur de scenario une place importante accordee a la magie, neuf races differentes En revanche nous n avons pas encore teste ce produit et nous restons donc toujours tres sceptiques sur cette adaptation en temps reel d'un classique du tour par tour

– **Rites of War** terrible nouvelle devant les pietres ventes realisees en France par Chaos Gate Mindscape a decide de ne pas distribuer la version Warhammer 40 000 de sa serie General ! La lutte entre les Eldars et les infâmes Tyranids ne sera donc disponible qu'en import Il faut savoir que malgre tous les efforts de *CyberStratege*, le marché français de jeux video, a la difference des Etats-Unis reste assez hermetique au jeu en tour par tour et qu'en plus les produits Warhammer n'ont pas le succes escompte On le regrette en tout cas mais cela nous nous empêchera pas de presenter ce produit dans le prochain numero

– **Fighting Steel** il vient de paraître mais nous ne le presenterons que dans le prochain numero Ce jeu de combat naval est consacre uniquement au combat de surface de 1939 a 1942

– **Flankers 2.0** nouvelle version du simulateur de vol du Sukhoi 27 ce jeu a paraitre en octobre, permettra egalement de piloter le nouveau Su-33 russe

– **Panzer General III : Assault** nouvelle generation de la famille des General *Assault* utilise un graphisme 3D impressionnant mais conserve l esprit de l un des plus celebres et accessibles jeux d histoire, avec un part encore plus grande accordee aux chefs Huit campagnes seront disponibles A paraître en octobre

CONQUEST : FRONTIER WARS

Apres *Homeworld* de chez Sierra, Microsoft va lui aussi editer son simulateur en temps reel de combats spatiaux ***Conquest : Frontier Wars*** A mi-chemin entre *Starcraft* et les batailles navales de la Seconde Guerre mondiale, *Conquest* permet de jouer quatre races ayant chacune ses specificites les Terrans (tiens, deja entendu) possedent des transporteurs et des chasseurs qui permettent les attaques à moyenne portée et des missions de reconnaissance les Mantis, une race insectoïde, comptent sur leur seule puissance destructrice à longue portée car vulnerables en combat rapproche , les Solarians depourvus de vaisseaux de grandes tailles, s appuient sur la furtivite de leurs chasseurs, et les Vyrum avec leurs antiques mastodontes de l'espace écrasent les cibles en les attirant vers eux

Quelques armes secretes ont aussi ete incluses donnant au jeu plus de piquant, comme la possibilite de créer des hologrammes simulant des flottes fantômes, les rayons tracteurs ou des bombes devastatrices Voila un jeu qui risque de faire un peu d ombre a *Homeworld*

Dernières nouvelles du Mac

Joueurs sur Mac reprenez espoir ! De plus en plus de jeux sont maintenant rapidement portes sur Macintosh C est ainsi le cas tout recemment de ***Sim City 3000*** derniere et excellente version du célèbre jeu d urbanisme de ***Caesar III*** autre jeu d'urbanisme situe dans la Rome antique d'***Impérialisme II*** excellent jeu de conquète, de la decouverte des Ameriques a la fin du XIXe siecle et de ***Railroad Tycoon II*** le jeu de gestion ferroviaire et économique (la plupart des ces logiciels ont fait l'objet d'un article d'analyse strategique dans des precedents numeros de Cyber) Voila enfin de quoi s'occuper serieusement sur les nouveaux I Mac colores !



DIPLOMACY SUR PC

L'adaptation sur PC du jeu de plateau *Diplomacy* d'Avalon Hill sortira à la fin 1999 C'est le premier jeu edite après le rachat de la firme de Baltimore par Hasbro, ce qui semble un choix logique au vu de la notoriété de ce produit. Il reprendra trait pour trait le systeme du jeu sur carte, où chaque joueur dirige une nation europeenne au debut du XXe siecle et doit, par le jeu d'alliances et de conquêtes, s'approprier des territoires.

Nous restons toutefois sceptiques sur l'intérêt d'adapter en jeu video un produit dont le seul intérêt est la négociation entre joueurs Seul contre l'ordinateur, *Diplomacy* risque de n'être qu'un *Risk* en plus simple (c'est dire) et en multijoueurs, nous ne voyons pas bien l'interêt de negocier devant son ecran alors qu'il est tellement plus plaisant de se retrouver autour d'une table pour s'arracher les yeux et se disputer entre amis... On aurait preferé que Hasbro nous annonce la parution de l'adaptation d'ASL plutôt que celle d'un jeu de plateau qui n'apportera rien au monde des jeux de strategie.

Par ailleurs, Hasbro prepare également un ***Risk II***, version legerement modifiee du premier, et un CD d'extension pour *Axis & Allies* ***Iron Blitz***, avec deux nouvelles unites des scenarios et des modifications graphiques Bref, rien de tres fou.



AGE OF KINGS

Il ne fait aucun doute que le prochain jeu en temps reel de Microsoft, ***Age of Kings*** soit un grand succes tant Age of Empires avait su seduire le public par sa qualite graphique, son theme historique et sa facilite de prise en main On ne peut en tout cas que rester impressionnes par la qualite des images disponibles actuellement Du cote des ameliorations, interface et intelligence artificielle ont ete peaufines , le commerce devrait avoir une place plus importante, mais honnetement on n'y croit pas trop

Treize civilisations du Moyen Age des Francs aux Mongols, seront disponibles, avec evidemment une grande variete d'unites de science et d'architecture

DELTA FORCE 2

De par son utilisation aisee et la diversite des missions proposes, *Delta Force* s'est impose comme un des meilleurs jeux d'action sub-tactiques moderne On attend donc avec impatience le second volet, ou les joueurs incarneront toujours un soldat d'elite de la Delta Force, unite de lutte anti-terroriste de l'armee américaine



Delta Force 2 devrait surtout présenter des ameliorations graphiques en phase avec l'evolution des machines actuelles plus grande portee des armes, influence de la meteo (pluie, neige, vent ou brouillard) sur la visibilite et la trajectoire des tirs Il sera à present possible de se cacher dans les hautes herbes ou les rochers et tendre ainsi des embuscades En revanche, reste a savoir si l'intelligence artificielle des adversaires sera toujours aussi mediocre



Jeu CD-Rom PC edite par Novalogic Sortie prevue pour octobre 1999

LE MONDE DU JEU

Rendez vous de tous les passionnes de jeu (Jeu de rôle jeu de strategie jeu informatique et jeu de cartes) le Monde du jeu tiendra sa troisieme edition au Centre international de l'Automobile a Pantin du 15 au 17 octobre Ce sera l'occasion de retrouver la rédaction de *CybeStratege* et de *VaeVictis*, de decouvrir et de tester les dernieres nouveautes des editeurs français de jeux vidéo (stands Ubi Soft Microïds, Cryo) et de passer de longues heure a faire des parties de jeu en réseau dans la salle specialement reservee a cet effet

Tous jeux confondus les principales animations sont les suivantes

– championnats de jeu d'histoire VaeVictis et FFJH

– salle de jeux en reseaux

– village de jeu de rôle grandeur nature

– stands de peinture de figurines Prince August ,

– zone d'animation Star Wars ,

– presence des principaux editeurs français de jeu de rôle de carte et de jeux d'histoire

Veritable « royaume du jeu intelligent », le Monde du jeu est une occasion unique de se retrouver entre fanatiques du jeu sous toutes ses formes Soyez-en !

Monde du jeu du 15 au 17 octobre au Centre international de l'Automobile 25, rue Honore d'Estienne d'Orves, Pantin (93 metro Hoche) Tel 01 49 91 75 00



TYPHOON 1941, KONRAD 1945, MALAYSIA 1942

Saluons les efforts d'un développeur français indépendant, Bertrand Vauthier, qui produit des jeux d'histoires adaptés pour le PC et faciles d'accès. Ces jeux (en anglais) **ne fournissent pas d'intelligence artificielle** et sont destinés aux parties en solitaire ou au multijoueur (hot seat, internet ou réseau local). La série a commencé par une bataille de Moscou, livrée en freeware en 1997, rudimentaire mais déjà prometteuse. Ensuite est venue *1941 Operation Typhoon* en 1998, puis *1945 Operation Konrad*. Le prochain titre à paraître est la campagne de Malaisie de 1942.

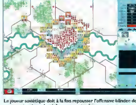
Il s'agit d'adaptations réalisées dans un esprit très classique et fidèle aux jeux de plateau, avec carte d'hexagones et tables des combats. Ces jeux d'histoire portés sur PC sont un peu comparables à des scénarios pour *Aide de Camp II*. La qualité est nettement supérieure cependant, puisque cartes et pions sont spécifiquement dessinés, et que tous les éléments du jeu (ravitaillement des troupes, capacité de mouvement, effets du terrain et de la météo, résultats de combats) sont automatiquement pris en compte par les routines du programme.



Dans Typhoon 1941, la première ligne de défense devant Moscou ne résistera pas longtemps à l'assaut des Panzers.

Opération Typhoon reconstitue l'assaut allemand sur Moscou au cours de l'hiver 1941. Le jeu dure 14 tours et oppose 40 unités de combats (corps d'armées pour l'Axe et Armées pour l'URSS). La carte est calculée de manière à tenir toute entière sur un écran de PC (10 hexagones sur 16). Tous les éléments classiques de cette bataille acharnée sont présents : le mouvement mécanisé avantageant les Panzers tant qu'il fait beau, les transports par voie ferrée pour le Soviétique, les lignes fortifiées bénéficiant aux armées russes retranchées. Les combats éliminent des pas de pertes et la tactique générale consiste à isoler chaque ennemi avant de l'attaquer de manière à lui infliger des dommages supplémentaires. Les mouvements d'infanterie doivent être calculés avec un tour d'avance, alors que les Panzers bénéficient d'une plus grande souplesse opérationnelle. Des remplacements et des renforts arrivent à chaque tour, rares pour l'Allemand et plus importants pour le Soviétique.

Opération Konrad propose la dernière grande bataille de chars de la Seconde Guerre mondiale : la tentative allemande d'aller délivrer la garnison de Budapest assiégée par le 2e front ukrainien de Malinovski en janvier 1945. Concentrant tous les blindés disponibles après l'offensive des Ardennes, Hitler lance une attaque avec deux corps de Panzers et plusieurs formations d'infanterie allemandes, slovaques et hongroises. Après des succès initiaux (les pointes allemandes arrivent à 25 km de Budapest), l'armée rouge brise l'assaut grâce aux corps blindés et mécanisés rendus disponibles pour la contre-attaque. Ce jeu est plus ambitieux que le précédent, avec



Le joueur soviétique doit à la fois repousser l'offensive blindée de secours et réduire des défenseurs particulièrement coriaces dans Budapest (*Konrad 1945*)

une carte plus grande et plus belle (48 sur 27), 102 unités de combat (surtout des divisions) et plusieurs améliorations de l'interface (combats simplifiés notamment). Les règles spéciales du jeu incluent le soutien d'artillerie pour les Soviétiques, l'appui fourni par les bataillons indépendants de Panzers lourds, la destruction des ponts. Il s'agit d'un jeu légèrement plus complexe que le précédent, bien qu'identique dans le principe. La bataille est d'une grande fluidité : avec un joueur soviétique qui cherche à bloquer les percées blindées avant qu'elles n'arrivent à la capitale hongroise et un Allemand qui joue contre la montre.

Les défenses du Commonwealth à la veille de l'assaut japonais sur le Siam et la Malaisie.

Malaysia 1942 qui est en cours de développement au moment où nous écrivons ces lignes change le joueur de continent puisqu'il s'agit de retracer la grande campagne japonaise en Asie du Sud-Est qui aboutit à la capture de Singapour, humiliation majeure pour le Commonwealth. Ce jeu inclut une quarantaine d'unités sur une carte superbe, et comporte comme améliorations l'appui aérien, l'incertitude stratégique, le mouvement naval et les assauts amphibies.

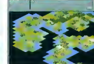
Les projets à venir comptent la reconstitution de l'ensemble du front russe de 1941 à 1945, les batailles de Midway (1942) et des îles Salomon (142-1943), la bataille d'Angleterre (1940), le combat de Pegasus Bridge en Normandie (1944), enfin un jeu tactique adapté de *Squad Leader* et une étude stratégique sur la période romaine antique. Au total, voici une série de jeux historiques fort bien faits, rapides à jouer et proposés à un prix très compétitif.

Pour se les procurer il vous faudra visiter le site web de Kamikaze Wargames Designers : **wusers.imaginet.fr/~bbmagic/wp/index.htm** ou écrire à l'auteur : Bertrand Vauthier, 20, rue des Rossays, 91360 Epinay-sur-Orge)

Jean-Claude BESIDA

CAMPAIGN 1776 - THE AMERICAN REVOLUTION

John Tiller, concepteur de la série *Battleground* éditée par Talonsoft doit publier chez HPS (**www.hpssims.com**) un jeu d'histoire sur la Révolution américaine de 1775 à 1783 (mais le projet n'est pas encore finalisé). Reprenant la présentation et le système de *Battleground*, le jeu couvrira toute la révolution avec des batailles telles que Yorktown ou Lexington, avec au total une quarantaine de batailles historiques ou hypothétiques, quatre campagnes et des éditeurs de scénarios et de campagnes. Ce produit ne devrait être disponible que par correspondance et sur internet. Lafayette, nous voilà !



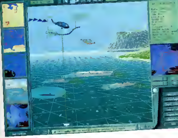
Prévu pour sortir cet été, *Test of time*, énième version de *Civilization II*, propose de nouveaux graphismes et la colonisation d'un monde fantastique et d'une planète futuriste. Les mécanismes du jeu restent toutefois similaires (par exemple, les merveilles ont simplement été renommées...) et il ne faudra pas s'attendre à des miracles. En revanche, de rumeurs persistantes indiquent que Sid Meier et Firaxis envisageraient un *Civilization III*. Ça c'est du sérieux !



DESERT FIGHTERS

Dynamix et Sierra nous propose un simulateur de vol entièrement centré sur la campagne d'Afrique du Nord, de mars 1941 à décembre 1943. *Desert Fighters* présentera surtout une grande variété d'appareils, avec 18 avions pilotables, dont les chasseurs de la Regia Aeronautica italienne. Il sera même possible de piloter un Stuka ou de prendre la place de mitrailleur arrière. À nous les bombardements en piqué ! Plusieurs campagnes couvriront l'ensemble des opérations, des premières offensives britanniques à l'invasion de la Tunisie.

Parution imminente



HARPOON 4

Le principal apport de cette version 4 est la vue tactique en 3D, particulièrement intéressante pour les détections radars.

Qui ne connaît pas la célèbre série de simulations aéronavales *Harpoon* ? Après la première édition et ses différentes extensions, puis l'austère et tristement instable *Harpoon 2*, et la bonne surprise de *Harpoon Classic 97* parue il y a deux ans, la prochaine incarnation informatique du jeu sur carte de Larry Bond devrait voir le jour l'année prochaine chez SSI (en principe à l'automne 2000, croisons les doigts...).

Adaptation de la dernière édition du jeu sur carte (la quatrième), la prochaine version sautera donc un numéro et prendra le nom de **Harpoon 4**. Le choix de ce titre, identique à celui de son alter ego papier, ainsi que la présence de Larry Bond en tant que conseiller technique auprès de l'équipe de développement, devraient assurer que la version informatique reste fidèle au détail et à la minutie de la version sur carte.

La phase de conception de *Harpoon 4* est aujourd'hui achevée, le développement et la programmation peuvent maintenant commencer (en fait le moteur 3D et l'éditeur de scénarios sont déjà terminés). A noter que les saisies d'écran présentées ici ne sont pas extraites d'une version jouable du logiciel mais sont en fait de simples images, des maquettes réalisées pour l'E3 de Los Angeles par les graphistes du développeur Ultimation (à qui on doit déjà Panzer Commander). D'ici à sa sortie, il est probable que de nombreux aspects du jeu changeront, mais voyons ce qui est prévu.

CONCEPTS INCHANGÉS

Comme dans les versions précédentes, le jeu se déroule en temps réel modulable (il est possible de l'accélérer pour passer les temps morts) : le joueur commande un certain nombre de bâtiments de surface, de sous-marins, d'avions et d'hélicoptères (opérant à partir de porte-avions ou de bases aériennes). Il donne ses ordres depuis une fenêtre reproduisant une zone géographique et sur laquelle sont figurées toutes les unités amies présentes et les unités ennemies qui ont été détectées. Des messages (parfois accompagnés de clips vidéos) informent le joueur du résultat de ses actions et de celles de l'ennemi.

Rompant à la fois avec *Harpoon Classic 97* (deux fenêtres) et *Harpoon 2* (autant de fenêtres que désiré, mais avec un impact certain sur la vitesse du jeu), le joueur a ici une fenêtre principale au centre de l'écran et cinq fenêtres de taille réduite sur la gauche. Il peut ainsi surveiller à tout instant plusieurs secteurs de sa zone d'opérations, et transformer immédiatement n'importe laquelle de ces cinq fenêtres en fenêtre principale si un événement important s'y déroule.

Les opérations prendront place dans une zone s'étendant d'est en ouest de la Pologne à l'Islande, et du nord au sud de la calotte glaciaire aux Pyrénées. Cela nous rappelle étrangement la zone d'opérations du Battleset GIUK de la première version... et la ressemblance ne s'arrête d'ailleurs pas là puisque les concepteurs ont d'ores et déjà prévu des extensions situées dans d'autres parties du monde, comme pour la première édition de Harpoon.

Mais cette fois la carte est beaucoup plus détaillée que dans les versions précédentes et surtout entièrement modulable en fonction des informations que vous voulez voir s'y inscrire : météo, visibilité, portée des systèmes d'armes et de détection, données bathymétriques, banquises et même trajectoires des satellites d'observation ! Plus de 25 options pourront être sélectionnées.

La base de données inclura les unités, les armements et les systèmes de détection de 14 nations (USA, Russie/URSS, Canada, pays d'Europe du nord, France et Espagne), sur la période 1984-2000. Cette base de données est annoncée comme « ouverte », ce qui permettra aux passionnés de créer de nouvelles unités au fur et à mesure de leur entrée en service dans les différentes flottes nationales.

La grande nouveauté est le module 3D. En effet celui-ci n'est pas un simple système de visualisation 3D mais apporte des informations supplémentaires sur la situation tactique. Ainsi une enveloppe radar ou sonar ne sera pas représentée par un simple cercle comme sur la vue 2D, mais par un dôme ou une sphère, ce qui est très utile pour repérer des failles dans le système de défense d'un groupe de bâtiments. De la 3D intelligente en quelque sorte !

D'autres additions bienvenues par rapport aux éditions précédentes sont la prise en compte des aspects logistiques en carburant et munitions (finis les stocks inépuisables de missiles Phoenix et Harpoon sur les porte-avions américains !), et la possibilité pour le joueur de planifier ses raids aériens en indiquant simplement l'heure d'attaque souhaitée à chacun des vols impliqués (fini le véritable casse-tête que représentait dans HC 97 la coordination de plusieurs vols composés d'avions différents venant de bases différentes à des vitesses différentes, et devant participer à l'attaque synchronisée d'un même objectif !).

Le jeu sera proposé avec plusieurs scénarios axés principalement sur des conflits OTAN/Pacte de Varsovie, et une campagne écrite par Larry Bond. Il devrait également être livré avec un éditeur de scénarios.

Espérons que le programme apportera aussi deux améliorations réclamées depuis longtemps par les « mordus » de Harpoon : une meilleure prise en compte des contraintes de maintenance, pour cesser de voir des avions opérer 24h/24 h durant plusieurs jours avec comme seules indisponibilités les durées de réarmement, et différents niveaux de qualité pour les pilotes (et pas un système de niveau par nationalité, avec un niveau Elite pour les USA et Moyen pour le reste du monde !).

Voilà, on est bien sûr encore loin du produit fini, mais tout ceci est plutôt alléchant, il ne reste plus qu'à souhaiter que toutes ces bonnes intentions ne se perdent pas en route !

Joël MONTAGU

Note : vous serez peut-être étonnés de lire quelques mots d'allemand sur les saisies d'écran. Non, l'équipe de développement n'est pas allemande, mais comme il est envisagé de sortir en plus de la version d'origine une version française et une version allemande, les développeurs utilisent cette langue pour calibrer les espaces textes (il faut en moyenne 25 % d'espace supplémentaire pour un texte en allemand par rapport à l'anglais).



Les afficionados de *Harpoon* trop impatients pour attendre cette sortie peuvent se rabattre sur le site web (**www.harpoon3.com**) d'un des programmeurs de *Harpoon 2*, Jesse Spears, qui, mécontent du peu de suivi dont a bénéficié le jeu de la part de l'éditeur, a décidé de négocier les droits, de corriger les bugs et d'apporter quelques améliorations et de commercialiser le tout sous le nom de Harpoon 3 à partir de son propre site ! La version Mac est déjà en vente, la version PC devrait suivre pendant l'été.

MiG ALLEY

Réalisé par Rowan Sofware (*Flying Corps*) et édité par Empire Interactive, ***MiG Alley*** retrace les combats aériens au-dessus de la Corée, qui voit s'affronter pour la première fois des jets de chasse. Prenez le manche des redoutables Mig-15 chinois ou des Sabre F-86 pour des duels épiques à coups de canons et de mitrailleuse, car les missiles n'avaient pas encore droits de cité à cette époque.

MiG Alley repose essentiellement sur un système de campagne qui, en plus de l'aspect simulateur de vol, comporte également un aspect stratégique important, avec la gestion des aérodromes, le bombardement des lignes de ravitaillement adverses, l'organisation des escadrilles, etc. Le jeu multijoueurs sera possible. Nous présenterons plus en détail ce produit très intéressant dans le prochain numéro.

Parution imminente.

EXTENSION HEROES III

Il va falloir se dépêcher de finir les sept campagnes de *Heroes III* cet été car une extension est déjà annoncée pour la rentrée... Sous le titre ***Armageddon's Blade***, ce CD devrait comprendre six campagnes, 38 scénarios uniques, de nouveaux monstres, de nouveaux héros unique avec des pouvoirs particuliers, et surtout un nouveau château, la Forge, qui permettra de créer des unités futuriste et d'accéder à deux nouvelles classes de héros... De quoi bien s'occuper en attendant Heroes IV, dont pour l'instant on ne sait rien !





COMBAT MISSION

Un projet révolutionnaire devrait voir le jour à l'automne chez Big Time Software. Cet éditeur qui nous a déjà proposé plusieurs jeux tactiques aériens (l'excellent *Flight Commander II*, *Over the Reich*, et plus récemment *Achtung Spitfire!*) avait commencé, on s'en souvient, à travailler sur une adaptation informatique d'***Advanced Squad Leader*** avec Avalon Hill [1], puis se retira du projet suite au rachat de AH par Hasbro Interactive. Toutefois Big Time poursuit le développement d'un jeu tactique sur les combats de la fin de la Seconde Guerre mondiale, et peaufine actuellement la version bêta du jeu issu de ce développement : *Combat Mission*.

Combat Mission simule des combats à l'échelle tactique sur le front de l'Ouest depuis la campagne de Normandie jusqu'à la victoire finale ; une unité représente un groupe de combat (« squad »), un véhicule, un canon ou une mitrailleuse. Le joueur commandera habituellement de une à trois compagnies. Les ordres sont donnés à l'aide de menus déroulants qui apparaissent en cliquant sur l'unité choisie, un peu comme dans *Close Combat 3*.

Le système de jeu de Combat Mission est assez particulier pour un jeu d'histoire informatique. Il s'agit d'un tour par tour séparé en deux phases : transmission des ordres puis exécution simultanée de ces ordres pour les deux camps. Chaque joueur donne ses ordres à ses unités alors que l'action est arrêtée et une fois que le joueur estime qu'il a terminé, la phase d'action commence et les unités des deux camps exécutent les ordres (mouvement, tir, etc.) du mieux qu'elles peuvent et de façon simultanée. Le joueur est alors spectateur pendant cette phase et regarde se dérouler l'action en 3D, il peut choisir l'angle de prise de vue, au ras du sol à côté des fantassins ou en altitude pour se rapprocher d'une vue 2D plus habituelle dans les jeux d'histoire. Il peut aussi choisir de revoir la phase d'action sous un autre angle pour mieux comprendre ce qui s'est passé, ou tout simplement pour jubiler en revoyant exploser un char ennemi !

Chaque phase d'action simule 60 secondes de temps réel, le joueur donne donc ses ordres pour les prochaines 60 sec., et il peut arriver beaucoup de choses dans Combat Mission en une minute ! Par exemple au cours d'un mouvement, une unité peut être prise pour cible par des tirs ennemis : elle réagira alors en fonction des priorités que vous lui aurez assignées (riposter, continuer le mouvement, chercher un abri...) et de ses qualités propres (moral, expérience, présence d'un chef et même compétence de celui-ci !).

Mais revenons sur la véritable innovation de *Combat Mission*, la visualisation des phases d'action en 3D. C'est en effet la première fois qu'un tel procédé est employé pour représenter des combats terrestres en tour par tour, car il s'agit ici de vraie 3D calculée en temps réel, et pas de 3D isométrique plaquée sur une grille d'hex. comme dans *West Front* ou *Panzer General 2*. Pendant la phase d'action, toutes les unités se déplacent de façon réaliste, les soldats s'animent, courent, ripostent, se plaquent au sol, les tourelles des chars pivotent, les traceuses illuminent l'écran... Et l'environnement 3D a d'autres avantages que la simple conformité à une « mode » : tous les éléments du jeu (décor et unités) sont en effet fidèlement modélisés en trois dimensions. Ainsi un char comme le Panther bénéficiera de la protection supplémentaire due à la pente de son blindage avant, et un obus ou une rafale ayant raté sa cible continuera sa course et pourra très bien toucher un objectif insoupçonné (ennemi ou non !).

Seul compromis avec la réalité : le traitement de l'infanterie. En effet, chaque groupe de combat est représenté à l'écran par seulement trois soldats, même si tous ses membres sont traités individuellement par le logiciel, avec leur armement individuel spécifique. Mais afficher dix ou douze hommes par squad aurait tout simplement rendu *Combat Mission* injouable sur la plupart des systèmes courants (pour l'instant Charles Moylan, le fondateur de Big Time et co-développeur de *Combat Mission*, estime la configuration minimum à un P133 avec carte 3D ou un P200 sans carte 3D). La taille des « figurines » pourra être ajustée par le joueur pour qu'elles restent visibles dans les vues éloignées.

Le souci du détail se retrouve partout dans le jeu, par exemple la vitesse de rotation de la tourelle (important quand on découvre un ennemi dans un secteur inattendu) est prise en compte pour chacun des types de char : la tourelle d'un Sherman pivotera plus vite que celle d'un Panther. Et les chars sont en nombre dans *Combat Mission* : plus de 150 véhicules en tout, dont 16 modèles de Sherman et, gage d'un sérieux effort de documentation, il y a même des H-39 de prise utilisés par certaines unités allemandes en Normandie ! Autre bonne nouvelle, les Forces françaises libres sont incluses dans le jeu, aux côtés des forces américaines, allemandes, anglaises, canadiennes et polonaises.

Le système de campagne paraît aussi intéressant : ici pas question de commencer sous-lieutenant en juin 1944 et de terminer la guerre colonel ou général (totalement irréaliste). Une campagne est en fait une suite de scénarios qui se déroulent sur une carte générale dans un laps de temps assez court (quelques jours). L'objectif global de la campagne peut être par exemple de prendre une ville. Chaque scénario se déroulera sur une partie de la carte générale et sera fonction des résultats obtenus à la fin du scénario précédent. Si dans un scénario vous vous êtes emparés d'un hameau, ce hameau sera votre base de départ pour le scénario suivant. Vous aurez bien sûr vos propres unités et recevrez l'aide de quelques unités auxiliaires envoyés par le régiment ou la division (renforts blindés ou d'infanterie, artillerie et même avions d'appui-feu).

Malheureusement, Big Time Software n'est apparemment pas parvenu à trouver un gros éditeur pour distribuer son produit et il ne prévoit pour l'instant de vendre *Combat Mission* que par l'intermédiaire du site **www.battlefront.com**, créé en association avec d'autres petites sociétés développant des jeux d'histoire (dont le créateur de Tacops). La sortie est prévue pour la fin de l'été.

Joel MONTAGU

1. Le projet de porter ASL sur informatique n'est toutefois pas totalement enterré car Hasbro a annoncé son intention de réaliser cette adaptation, mais sans aucun calendrier.



GUERILLA : JAGGED ALLIANCE 2

Alors que tout semblait indiquer que *Jagged Alliance 2* — le titre en français sera **Guerilla** —, la suite de la célèbre série de jeu tactique réalisée par Sir-Tech et édité par Topware, paraisse au printemps, ce jeu a finalement été repoussé pour la rentrée, à la fois pour des raisons de finition et le temps de trouver un distributeur (Ubi Soft en France).

Toujours est-il que *Jagged Alliance 2* est une version très similaire mais franchement améliorée de l'excellent *Jagged 1* (et sa suite, *Deadly Games*), considéré légitiment comme l'un des meilleurs systèmes de combat tactique (en jeu d'histoire avec figurines, on dirait « jeu d'escarmouche »). Le principe : vous êtes à la tête d'une équipe de mercenaires que vous devez gérer (embauche et entraînement des mercenaires, achat d'équipement) et votre mission consiste à libérer un petit Etat d'Amérique du Sud en prenant le contrôle des infrastructures (aéroports, mines, villages) par une série de combats tactiques.

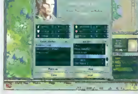
Les combats utilisent un système en tour par tour remarquable, à base de points d'action, et qui prend en compte les capacités de chaque mercenaire (initiative, vitalité, précision, compétences médicales, etc.), comme dans un jeu de rôle. Et en réalité, Jagged Alliance est presque un « super » jeu de rôle, et se rapproche de Fallout, car le joueur doit accomplir des missions précises et découvrir des personnages clés ou des objets pour faire avancer l'histoire. Il est possible de réparer des véhicules ou des armes, de se soigner dans les hôpitaux, de s'entraîner, de rallier de milices locales, etc., et cela avec une équipe d'une petite dizaine de mercenaires qu'il est possible de disperser sur la carte stratégique.

Par rapport à d'autres jeux tactiques comme *101st* ou *Wages of War*, *Jagged Alliance 2* présente une interface infiniment supérieure, avec des actions extrêmement diverses pour chaque personnages (crochetage, lancer de grenades, ramper, tuer au couteau, etc.) mais vraiment utiles, et surtout une idée de génie : tant que les ennemis ne sont pas repérés ou après les combats, le jeu passe en temps réel, ce qui permet d'agir rapidement sur la carte tactique, à la différence des jeux en points d'action « purs » où l'on perd un temps fou à parcourir la carte.

Comme dans la version 1, la campagne est toutefois très difficile et, après avoir joué des heures, on se rend compte que l'on ne peut pas gagner car on a oublié d'investir un village primordial ou que ses mercenaires n'ont pas l'équipement adéquat qu'il aurait fallu acheter bien plus tôt. C'est assez rageant ! De plus, le thème de la campagne — une république bananière est dirigée par un tyran, sauvons ces brave gens, troisième épisode — est vraiment triste à pleurer. Avec un moteur de jeu pareil, l'éditeur aurait pu nous offrir de fantastiques campagnes dans l'univers des vrais mercenaires, on pense à Bob Denard en Afrique, ou une version conflit moderne (les Seal Team au Vietnam, avec base d'opérations dans la jungle, l'Afghanistan, la lutte contre les narco-trafiquants, la Résistance française, etc.). On sent que les auteurs du jeu ont évité, de près ou de loin, tout ce qui pouvait choquer les bonnes âmes et prêter à polémique. Un thème historique, même édulcoré, aurait tout de même eu beaucoup plus d'allure que les malheurs de la principauté d'Arulco, cadre du jeu (en plus, Sir-Tech fait des jeux où l'on tue plein de gens mais n'aime apparemment pas les uniformes : les mercenaires du joueur, comme dans *Jagged 1*, sont en T-shirt vert, les méchants en T-shirt rouge. Désespérant !).

Abstraction faite du contexte, voilà un jeu vraiment excellent, qui combine très agréablement jeu de rôle et combat tactique moderne, avec un choix d'équipements impressionnant. Une reussite ! ❐

Parution prévue en septembre.

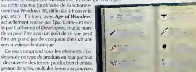


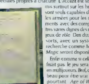


AGE OF WONDERS

Il y a deux sortes de lecteurs de *CyberStratege* : ceux qui ont joué à *Master of Magic* (de Microprose) et ceux qui n'ont pas eu cette chance (problème de fonctionnement sur Windows 98, difficulté à trouver le jeu, etc.). Eh bien, avec ***Age of Wonders***, actuellement réalisé par Epic Games et édité par Gathering of Developers, tout le monde va peut être avoir un goût de ce que peut être un grand jeu de conquête dans un univers médiéval-fantastique.

Ce jeu comprend tous les éléments classiques de ce type de produits en tour par tour : découverte des terres, production d'unités, gestion de villes, multiples héros aux pouvoirs très divers et capables de progresser en expérience et même, et c'est là où ça devient vraiment intéressant, une résolution tactique des combats. *Age of Wonders* devrait comporter douze races, avec des unités spéciales propres à chacune. L'accent est semble-t-il mis surtout sur les héros, qui sont seuls capables de diriger les armées pour les déplacements, avec des compétences très variés dignes des meilleurs jeux de rôle. Des dizaines de sorts, avec un système de recherche comme *Master of Magic* seront disponibles.





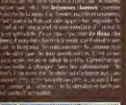
Enfin comme si cela ne suffisait pas, le jeu sera jouable en multijoueurs. Bref, c'est trop beau pour être vrai, ça l'est pourtant. *Age of Wonders* devrait sortir pour la fin de l'année. D'ici là, priez ! ❐

Myth II

METTEZ DE L'ORDRE DANS LA MÊLÉE

APRÈS une sortie relativement discrète, *Myth 2* s'affirme avec le temps et l'approbation des joueurs, comme un des meilleurs jeux en temps réel sortis au début 1999. Cet article d'analyse stratégique détaille le système de formations des unités, pour triompher au cœur des mêlées !

Fabrice AUFORT





[illegible] triompher car la difficulté entraîne le surnombre en faveur de l'ordinateur. La réussite est donc à ce prix, et les raffinements apportés à cette nouvelle version (en particulier l'intelligence artificielle) justifient amplement les efforts entrepris. A défaut de victoire facile, ils assureront une campagne victorieuse malgré certaines difficultés liées à la linéarité du scénario.

CONTINUITÉ DANS LES PRINCIPES DE BASE

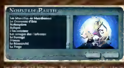
[illegible]

[illegible] par le logiciel [illegible] battants en formation.

Lors des [illegible] les effets de terrain [illegible] [illegible]



[illegible]



[illegible]

LES FORCES EN PRÉSENCE

La documentation de *Myth 2* pèche par le manque de statistiques précises concernant l'ensemble des combattants. Il aurait pourtant été pratique d'ajouter quelques tableaux de données à la fin du manuel. Faute de renseignements précis pour les combattants de chaque camp, le chiffre indiqué pour les unités anonymes (par opposition aux personnages de l'histoire, marqués du signe *) correspond à leur valeur d'échange dans les parties multijoueurs.

Forces de la lumière	
Alric	[illegible]
Archer	[illegible]
Champignon	6
Feu de guerre	3
Garde	3
Garde (héros)	[illegible]
Guerrier	[illegible]
Le Manipulateur	[illegible]
Nain	[illegible]
Nain (héros)	[illegible]
Nain (mortier)	[illegible]

Forces des ténèbres	
A[illegible]	[illegible]
Brigand	[illegible]
Chevalier stygien	[illegible]
Fetch	[illegible]
Fléau des âmes	[illegible]
Frissons	[illegible]
Ghôl	2
Myrkridia	[illegible]
Myrkridia (géant)	[illegible]
L'invocateur	[illegible]
Maul	[illegible]
Sans-âme	[illegible]
Thrall	[illegible]
Wight (explosive)	2

Créatures	
Araignée	1
Ire'Unor	[illegible]
Loup	2
Sorcier	[illegible]
Trow	[illegible]



[illegible]

SOIGNER L'ORGANISATION DES TROUPES

[illegible]

[illegible]

[illegible]





Le [illegible] pour [illegible] l'ennemi [illegible]. Les troupes [illegible] les troupes adverses à [illegible]. Les guerriers [illegible] couvrent les flancs et l'arrière.

[illegible]



Alors que les archers et les nains reculent pour éviter la mêlée, les fous-de-guerre ne font qu'une bouchée des troupes affaiblies.

Fort heureusement pour *Myth 2*, il n'existe pas de regroupement-miracle (une sorte de martingale tactique !). Néanmoins, il est possible de distinguer plusieurs niveaux de difficulté dans l'utilisation de cette technique, dont l'assimilation permettra progressivement au joueur de maîtriser l'interface :

- Associer toute les troupes d'un même type à une touche et regrouper l'ensemble du contingent ([illegible] toujours le 0). Ce niveau minimal [illegible] permet de progresser dans les [illegible] de la campagne car l'opposition n'est pas [illegible]
- [illegible]

[illegible]

DU DÉBUT À LA FIN... (1)

[illegible]



Un replacement rapide permet de parfaire la technique avec la vague suivante.



LES FORMATIONS TACTIQUES

Dans sa nouvelle version, *Myth* a également développé les possibilité offertes au joueur en matière de formation programmée. Pour bénéficier de ces options, il suffit de cliquer sur l'icône correspondante après avoir sélectionné les unités désirées, mais avant tout mouvement. Ces dernières se déploieront automatiquement en formation à l'issue de leur déplacement. Pour les situations particulières, il est même possible de programmer des dispositions ad hoc, en fonction des troupes et des conditions en présence.

La première remarque, générale, en ce qui concerne les formations est fondamentale et, ici encore, *Myth 2* fait preuve d'un bon réalisme. Il n'est pas possible de conserver une formation au cours d'une mêlée (sauf à tout sacrifier pour ce faire, un exercice de style un peu stérile). En effet, les déplacements de chaque unité composant un groupe sont, sauf intervention spécifique du joueur, produits par l'intelligence artificielle tactique du programme. C'est pourquoi, les rangs et autres demi-cercles ont fait de se disloquer à l'issue du premier choc. Ce n'est pas un défaut des formations, juste une conséquence du combat.

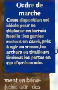
Les formations ne sont une solution à tous les problèmes posés par Myth 2. Tout d'abord, certaine missions très plaisantes ne font intervenir qu'une poignée de héros solitaires. D'autre part, chaque type de troupe devra être déployé dans une formation adaptée à ses capacités et sa situation. Compte tenu du nombre de combinaisons possibles, nous avons réuni quelques données fondamentales dans le domaine, souvent inspirées par des équivalents historiques, mais il ne s'agit pas de limites. Innovez et inventez de nouvelles utilisation... Dans un univers médiéval-fantastique, la tactique a cet insigne avantage de pouvoir s'adapter à tout et son contraire (ou presque).

Rang double

Cette formation est utile pour déplacer des troupes dans les endroits étroits, en particulier lorsque leur nombre devient important (plus de 15). Elle sert également à rassembler des troupes de mêlée avant un corps à corps, afin de les déple-



Ordre dispersé





Ordre de marche
Cette disposition est idéale pour se déplacer en terrain hostile : les gardes restent en carré, prêt à agir en masse, les archers en tirailleurs limitent les pertes en cas d'embuscade.



Pointe

conseillé de la préparer au choc. En revanche, il est déconseillé de l'utiliser lors des combats, car elle neutralise la moitié des combattants lors du choc initial et entraîne systématiquement une mêlée indescriptible.

Rang simple

Parfois pratique pour d'importantes troupes de guerriers, le rang simple est avant tout approprié au positionnement des archers sur les hauteurs ou les remparts. Même en rase campagne, cette formation offre le meilleur rendement pour les groupes armées de projectiles. Les tactiques de tir suivis d'une retraite sont particulièrement efficaces quand les archers sont déployés en ligne.

Ligne

Identique à la précédente, mais avec des espacements plus larges, c'est le placement idéal pour les petits groupes de nains, car les rebonds intempestifs et dévastateurs leur interdisent les ordres de bataille plus serrés. Les archers peuvent également en bénéficier sur des hauteurs de grande taille ou en protection contre les explosions et la foudre.

Tirailleurs

La formation en tirailleurs reste sûrement une des plus utilisée pour les troupes armées de projectiles. Les archers et les nains placés en hauteur dans cette position bénéficient d'un champ de tir parfait et dévastateur. Elle est particulièrement adaptée aux profondes vallées qui permet des embuscades meurtrières.



Carré

Carré

Le carré permet de déplacer des troupes en groupe compact. Plus qu'une tactique, c'est un moyen simple de rapprocher les unités dispersées quand les circonstances le demandent. En combat, le carré permet de maximiser les effets des guerriers et des fous de guerre, qui se séparent et poursuivent les fuyards. C'est également une des rares formations où le groupe fait face de toutes parts... mais quand on en est réduit au dernier, la fin approche !

Ordre dispersé

L'ordre dispersé permet d'approcher les unités ennemies puissantes en minimisant l'impact de leurs attaques à distance. Les boules de feu englobent moins de cibles et les éclairs ne se répandent pas d'un groupe à l'autre. Attention cependant à [illegible]

DU DÉBUT À LA FIN... (2)

14. [illegible]

[illegible] ennemies les plus [illegible] eur semble déc[illegible] [illegible] acceptant, [illegible] leur création [illegible] sa, dra- [illegible] ennemis. [illegible]

15. [illegible]

[illegible]

16. [illegible]

[illegible]

[illegible] datant de l'Age du Loup. Malheureusement, les esprits des héros de cet empire déchu en protège la couronne perdue. Il faut entrer dans les catacombes et trouver le joyau et c'est sûrement la mission la plus délicate en raison des dangers qui parsèment le dédale des souterrains. Il est même possible de trouver un second artefact utile à Alric contre le fléau des âmes.

Le scénario débute par une lutte entre les troupes [illegible] (Myrkridia) et les esprits protecteurs ; restez à bonne distance et de se défendre uniquement [illegible] s'éclaircit, prendre la direction [illegible] (Fous-de-guerre) en [illegible]

17. [illegible]

[illegible]

18. Relique

Une mission difficile pour [illegible] récupérer une relique dans un village conquis par l'ennemi. Votre principal atout réside dans la présence du Manipulateur lui-même. En effet, il est très efficace au combat et suffisamment résistant pour combattre seul. Par ailleurs, un de ses [illegible] lui permet de prendre possession des troupes adverses. Il sera ainsi utile d'engager temporairement les Fetch et autres [illegible] ennemi rencontrés au long du scénario.

Les troupes à votre disposition sont réduites à quelques [illegible] deux nains et des archers. La conversion des Mauls [illegible] vous permettra de rétablir l'équilibre en cas de [illegible] les arrières afin de réduire [illegible] avant afin de [illegible] l'attaque [illegible] le village [illegible] gardé par [illegible]

19. [illegible]

[illegible]



[illegible] une mêlée car les combattants séparés subissent des attaques multiples et ne peuvent concentrer leurs coups.

Demi-cercle ouvert

Disposition idéale pour les archers sur une colline. Elle permet de placer les troupes à l'avant du dispositif durant la phase d'approche des troupes ennemies afin de les « attendrir ». Les archers peuvent ensuite être rapatriés en ordre sur l'arrière, d'où ils assurent un tir nourri au dessus de leurs compagnons d'armes.

Demi-cercle fermé

Même principe que la précédente, mais la formation est plus serrée et plus incurvée. Elle s'adapte souvent mieux aux reliefs torturés des montagnes et aux architectures de petite taille : bloquer une passe ou garder une entrée. Utilisée avec des unités lourdes et l'assistance des archers, elle permet d'endiguer le flot des morts-vivants.

Pointe

Formation adaptée au combat rapproché. Des guerriers ou mieux, des [illegible] en pointe devant une unité d'archers [illegible] part des menaces [illegible] fragiles. Cette disposition permet également d'enfoncer une ligne adverse [illegible]

[illegible] la formation emportée.

Cercle [illegible]

[illegible]

Éditer une formation

[illegible] jeu... [illegible] formations [illegible] l'Internet [illegible]

[illegible]

20. [illegible]

[illegible]

21. [illegible]

[illegible]

22. [illegible]

[illegible]

23. [illegible]

[illegible]

CYBER STRATÉGE

Fiche technique pour le CD Rom taille de l'application ecran 640 x 480 millier de couleur. CD double vitesse. Configuration minimale 486/66, 8 Mo de Ram, carte son compatible Windows

Fonctionne sous Windows 95/98 uniquement.

Realisation du CD-Rom par CBI

CyberStratège est une production du groupe Histoire & Collections 5, avenue de la République 75541 Paris Cedex 11

N°14

CD-ROM réalisé par CBI

AVEC deux extraordinaires extensions pour *Steel Panthers II* et *Close Combat III* et une vingtaine de scénarios, ce CD-Rom est l'un des plus remplis depuis le lancement de Cyber, ce qui vient compenser le petit nombre de démos, période estivale oblige !

Le CD-ROM de CyberStratège

LES DÉMOS

C est malheureusement vrai, ce numero ne comprend que quatre démos, dont seulement deux véritables jeux de stratégie (Heroes 3 tout de même) Car les maigres démos disponibles ont bien sûr fait l'objet d'une lutte épique entre les différents magazines de jeux français, et il faudra attendre la rentrée pour les voir dans *CyberStratège* C'est la vie ! Heureusement, la redaction de Cyber a tait des merveilles en matière d'extensions A vous de jouer !

Heroes of Might & Magic 3 hosanna, il est là ! L'une des merveilles du jeu de stratégie en tour par tour, mâtiné de jeu de rôle, frappe à votre porte. Confiez-lui quelques week-ends, vous ne serez pas deçu

Hidden & Dangerous voici un très séduisant jeu d'action et de tactique situe en plein pendant la Seconde Guerre mondiale

Streetwars deuxieme version de *Constructor*, le jeu d'urbanisme déjanté, voici l'occasion d'incarner un parrain de la mafia en quête d'un territoire

Mechwarriors 3 ce n'est pas vraiment un jeu de stratégie, c'est au mieux un bon jeu de combat tactique, c'est en tout cas un impressionnant jeu de combat de robots

SCÉNARIOS

En raison du volume et de la diversite des extensions et scénarios de ce numeros, la plupart sont présentes en encadre, voici toutefois un résumé du contenu du CD.

Heroes 3 une série de cinq scénarios situés dans le monde de Belgana (voir encadre)

Steel Panthers II WW2 neuf scenarios, dont certains tout à fait passionnants (les plus importants sont présentes en encadre), vous sont proposés, et font la part belle à la campagne de France de 1940 :

– **la bataille de Gambsheim** inspire d'un scenario *Command Decision* paru dans *VaeVictis* n° 5, ce scenario retrace les combats pour le village de Gambsheim, en Alsace, le 7 janvier 1945 (par Christian Gouache). Un scénario difficile mais stimulant.

– **la Horgne** (15 mai 1940) un combat de retardement livre par la 3e brigade de spahis dans les Ardennes (par Christian Gouache)

– **Joyeux réveillon** (24 decembre 1942) jouable à deux, une attaque soviétique sur un aérodrome à l'arrière de Stalingrad (par Arnaud Carrobi)

– **la défense de Châteauneuf-en-Thymerais** les combats livrés par la 8e DIC le 16 juin 1940 (par Arnaud Carrobi)

– **combats sur la Vesgre** la traversée de la Vesgre le 6 juin 1940 Un scénario très long et pas suffisamment dynamique (par Arnaud Carrobi)

– **la fin du 7e cuirassier** le massacre du 7e cuirs le 6 juin 1940 Un scenario franchement déséquilibré (par Arnaud Carrobi)

Close Combat 3 trois opérations complètes (voir page 22)

Age of Empires une campagne sur le thème de l'Egypte antique, realisée par le subtil Steinbock

West Front un scenario de Simon Incoire sur la prise du pont du canal de Corinthe, en 1941

Operational Art of War une nouvelle version de notre scenario *Barbarossa 1941* et *Mordor 3*, un nouveau scenario sur le theme de la guerre des Anneaux

PATCHS ET EXTENSIONS

Tous nos patchs s'installent dans un fichier **pcyber14**. Ils sont ensuite auto-extractibles (il suffit de double-cliquer dessus pour les lancer et « patcher » votre jeu preferé)

Civilization : Call to power un patch très important, malheureusement uniquement disponible pour la version anglaise au moment ou nous fabriquons ce CD Nous avons attendu jusqu'à la dernière minute dans l'espoir qu'Activision fasse paraître le patch français (le patch de la version allemande étant sorti le premier) Helas, il a fallu se rendre a l'evidence, a deux jours près, c'était bon ! Ce sera pour le prochain Cyber

Ce patch corrige un certain nombre de bugs, apporte diverses améliorations à l'interface mais il permet surtout d'observer les mouvements ennemis pendant le tour de l'ordinateur

(suite page 22)

LA BELGARIADE

Cette série de cinq scénarios pour *Heroes of Might and Magic 3* est une adaptation de la **Belgariade** de David Eddings. L'histoire en elle-même n'est pas entièrement respectée afin de pouvoir créer des scénarios intéressants.

« Et les dieux créèrent l'homme, et chaque dieu choisit son peuple. Ah ! Que le monde était jeune, que les mystères étaient limpides ! Mais Torak, le dieu jaloux, vola l'Orbe d'Aldur, le joyau vivant façonné par l'aîné des dieux, et ce fut la guerre. Le félon fut châtié à Cthol Mishrak, la Cité de la Nuit, il dort toujours d'un long sommeil hanté par la souffrance. Le fleuve des siècles a passé sur les royaumes du Ponant. Les livres des présages ne parlent plus qu'aux initiés, mais ils sont formels : Torak va s'éveiller. Et justement l'Orbe disparaît pour la seconde fois... Que le maudit le trouve à son réveil et il établira son empire sur toutes les choses.

Belgarath le sorcier parviendra-t-il à conjurer le sort ? Dans cette partie d'échec cosmique, il a réussi à préserver une pièce maîtresse : le dernier descendant des Gardiens de l'Orbe, désigné par les présages mais qui n'est encore qu'un petit garçon jeté sur les routes par une venteuse nuit d'automne. Un simple pion, et si vulnérable... » (extrait de ***Le pion blanc des présages***, chant I de la Belgariade)

Aidé de Belgarath, Polgara et de bien d'autres, Garion, l'enfant de Lumière, va partir à la poursuite de l'Orbe afin de détruire Torak, enfant des Ténèbres. C'est un chemin semé d'embûches qui les attend.

Présentation des personnages

Garion (puis Belgarion) : il mène une vie tranquille à la ferme de Faldor en Sendarie. Il apprécie les histoires de sire Loup qui parcourt le pays, mais il ne se doute pas encore de sa véritable identité. Puis par un jour venteux d'automne, il va se retrouver sur la route en compagnie de Dame Polgara, qui veille sur lui depuis sa naissance, de sire Loup mais également de Durnik, forgeron à la ferme de Faldor. Il ne s'attend pas à ce qui va lui arriver... Il n'a jamais cru à la magie et va bien malgré lui découvrir qu'il est l'enfant de Lumière, dernier descendant des Gardiens de l'Orbe, et possesseur de puissants pouvoirs qui doivent encore se développer. Lorsque ceux-ci lui seront révélés, il prendra le nom de Belgarion. Sa mission est simple : vaincre l'enfant du Mal !

Belgarath : le fameux sire Loup qui enchante tout le monde par ses histoires qui font plus vraie que nature n'est autre que Belgarath, le plus grand sorcier de tous les temps. Disciple du dieu Aldur, il parcourt le monde depuis plusieurs millénaire. Son expérience et sa connaissance du monde va jouer un rôle essentiel dans l'aboutissement de cette quête.

Polgara : c'est une des filles de Belgarath et à sa naissance, elle avait une mèche blanche. Ce signe ne trompe pas, elle était promise à un avenir de sorcière. Aussi puissante que Belgarath, elle apporte une certaine sagesse au groupe dans sa quête de l'Orbe et s'avèrera un pion indispensable à sa réussite.

Relg : les Ulgos sont des gens spéciaux. Ils vivent depuis toujours dans des grottes et n'en sortent jamais. C'est dans ce peuple que Garion et ses amis vont trouver un autre personnage essentiel à leur quête : Relg. En effet, pour reconquérir l'Orbe, ils doivent aller à Rak Cthol, forteresse construite sur un pic montagneux. Or il s'avère que Relg possède le pouvoir de traverser la roche, mais aussi de repérer toutes les galeries.

Torak : c'est l'enfant du Mal, dieu-dragon des Angaraks. De son combat contre Belgarion va dépendre le destin du monde. Bien que Belgarion soit jeune et encore inexpérimenté, Torak le craint, tout comme l'Orbe. Endormi depuis longtemps, celui-ci va se réveiller très bientôt. Belgarath doit se hâter de retrouver l'Orbe afin de combattre ce Dieu.

Tout au long de la véritable histoire, on retrouve bien d'autres personnages que je n'ai pas pu incorporé à cette campagne mais dont les rôles dans la quête sont tout aussi importants.

Scénario 1 : la reconquête de Cherek

Héros de départ : Garion, Belgarath, Polgara

« Vous, Garion, devez quitter la ferme de Faldor qui vous a abrité depuis votre plus jeune âge. Aidé par Belgarath et Polgara, deux puissants magiciens, vous partez à la poursuite de l'Orbe. La première étape consiste à reprendre à l'ennemi le royaume de Cherek, situé au nord. »

Ce premier scénario se passe en Sendarie puis au Royaume de Cherek. Vous devez prendre à l'ennemi un château situé au nord. Même si ce premier scénario est plutôt facile, méfiez-vous de l'ennemi qui pourrait vous surprendre. A noter que ce scénario ne respecte pas du tout le roman car le royaume de Cherek n'est pas ennemi.

Scénario 2 : le pouvoir de Garion

Héros de départ : Garion, Belgarath, Polgara

« Au plus profond de la sylve des Dryades, le pouvoir de Garion sera révélé. Mais pour cela, il devra battre le terrible grolim Agachak qui le surveille depuis sa tendre enfance. »

Vous voici au cœur de la Sylve des Dryades, au nord de la Nyissie. Vous êtes aux prises avec trois ennemis dont le grolim Agashak. Il va s'avérer que c'est lui qui a tué les parents de Garion. En le tuant, Garion va découvrir qu'il possède, bien malgré lui, des pouvoirs. Mais pour trouver le grolim, il ne faudra pas vous perdre, la forêt est vaste...

Scénario 3 : la traversée de Maragor

Héros de départ : Belgarion, Belgarath

« Alors que vous étiez en Nyissie, le dieu Aldur vous a rappelé au Val. Pour aller plus vite, vous décidez de traverser le district de Maragor, où règne de puissants nécromanciens. Emparez-vous du Val d'Aldur pour gagner. »

Votre quête va vous mener au Val d'Aldur où Belgarath a été appelé par son maître. Mais le temps vous est compté car Torak menace de s'éveiller d'un moment à l'autre. C'est ainsi que vous décidez de traverser Maragor où règne Mara, qui manie les fantômes avec aisance. Méfiez-vous car elle en a rendu fou plus d'un...

Scénario 4 : la reconquête de l'Orbe

Héros de départ : Belgarion, Relg

« Vous approchez du but. Depuis l'Ulgolande, vous rejoindrez le Cthol Murgos afin de récupérez l'Orbe qui est aux mains de Ctuchik. Vous pourrez alors aller affronter Torak et vaincre le mal. »

Il est maintenant temps de récupérer l'Orbe dérobée par Ctuchik. Celui-ci se trouve au plein cœur du Cthol Murgos. Le passage à travers les montagnes s'avère très dangereux car celle-ci cache plein de monstres. Pour plus de sécurité il vous faudra passer par des chemins souterrains. Relg pourra vous être utile car il voit sous terre comme en plein jour. Mais attention, le chemin ne sera pas aisé pour autant.

Scénario 5 : l'affrontement final

Héros de départ : Belgarion

« Voici enfin venu le moment d'aller affronter Torak, l'enfant du Mal. Vous devrez gagner le nord-ouest de la Mallorée, où se trouve Cthol Mishrak, la sinistre Cité de la Nuit. Torak vous y attend de pied ferme armé de l'épée du Mal Cthrek Goru. Mais méfiez-vous de Zedar, ancien disciple d'Aldur... »

Voici enfin venu le moment tant attendu, la rencontre avec Torak approche à grands pas ! Cependant, approcher le Dieu-Dragon des Angaraks ne sera pas facile. Zedar vous causera sûrement des problèmes, mais il détient la clé pour passer en Mallorée. Une autre difficulté apparaît également : c'est le temps. Celui-ci vous est compté, car s'il advenait que Torak se réveille sans que Belgarion soit là avec l'Orbe, le Mal l'emporterait définitivement... ❐

Frédéric BELLOIR

The Operational ART OF WAR

LA CAMPAGNE DES CINQS ARMÉES
Scénarios Terres du Milieu pour OAW

Comme promis, voici la version finale de notre scénario sur la campagne de la forêt de Mirkwood, en pleine guerre des Anneaux, dans les Terres du Milieu.

Ce scénario médiéval-fantastique pour Operational Art of War *est toujours librement inspiré de l'œuvre immortel de Tolkien* Le Seigneur des anneaux.

Pendant les terribles affrontements qui se déroulent dans le sud des Terres du Milieu, en Gondor, la guerre se déclarent également autour de la Forêt noire.



Des montagnes du nord et de la cordillère des monts de Brumes, des hordes d'orcs en guenilles surgissent et envahissent le Beorn ; de l'ancienne forteresse de Sauron, Dol Guldur, des chevaliers et des lansquenets coupent les voies de communications entre les hommes du Val et leurs alliés, les nains d'Erebor et les elfes sylvains de Thranduil. De la Moria, la sombre forteresse séculaire des Nains depuis longtemps tombés, des trolls et des uruks-hai (orques noirs) envahissent la Lorien, le pays elfique de Dame Galadriel. Et du lointain Est, des tribus nomades arriérées, cruelles et inféodées au Sombre Seigneur convoitent les riches terres de l'Ouest.

Historiquement, les hommes du Val se replient sur eux-mêmes et tiennent tant bien que mal dans leur capitale et en faisant une guérilla désespérée, car leur ligne de défense est balayée. Dale et Erebor s'unissent contre les envahisseurs barbares venus de l'est mais leurs armées sont vaincues dans les plaines de l'est et se retranchent au Mont Solitaire (la forteresse du royaume nain). Ensemble, nains et humains repoussent héroïquement un long siège au cours duquel les deux souverains périssent en défendant les portes de la forteresse. Thranduil, le seigneur elfe, est assailli mais, avec l'aide de Galadriel, il contre-attaque, repousse les envahisseurs, poursuit les orcs en déroute puis capture et rase Dol Guldur ! Alors seulement une nouvelle éblouissante arrive dans ces contrées : deux semi-hommes ont détruit l'anneau unique abattant ainsi Sauron le Noir, sa forteresse et toutes ses forces... Un nouveau grand roi noble, bienveillant et guérisseur siégera à la tête d'une confrérie de tous les peuples libres... La victoire, la paix et l'unité.

Notes de conception

Comment représenter des campagnes militaires dans un monde médiéval-fantastique avec *Operational Art Of War* ? Notre approche est d'imaginer les conflits du Gondor et du Mordor dans un univers parallèle « moderne » mais suivant la trame et le déroulement des récits originaux. C'est ainsi qu'il faut prendre cette adaptation libre des batailles imaginées par Tolkien.

Ainsi donc, je schématise les nuées d'orcs par des divisions d'infanterie nombreuses mais aux caractéristiques faibles, les phalanges d'élites des elfes sont représentés par des régiments à cause de leur faible effectifs mais avec d'excellentes valeurs, etc.

Les organisations des forces sont inspirés des indications glané dans « l'œuvre » : par exemple les chefs historiques, la présence d'une garde d'élite, la mention de détachements aux points stratégiques... Les ordres de batailles de niveau inférieur aux corps d'armées sont des création purement personnelles, je me suis en réalité inspiré de la guerre de Sécession et de la Grande guerre patriotique.

Amusez-vous bien dans les féeriques contrées des Terres du Milieu et ayez une pensée pour le courageux Tommie, qui de 1915 à 1916 sur le front de la Somme, jetait les bases de ses romans : J. R. R. Tolkien.

Conseils de jeu

● **L'Alliance**

Les alliés ont un bon commandement et un assez bon système de ravitaillement qui court le long des routes et des voies ferrées, n'hésitez donc pas à les rétablir et à les réparer. Ils n'ont pas de stocks initiaux mais 2 % de renforts, un chiffre qui peut augmenter.

Les Beornides reçoivent le premier choc ; prenez soin des unités de volontaires qui se renforcent, bien équipées après une douzaine de tours, elles sont parmi les unités les plus puissantes de l'Alliance. Les nains ont du matériel soviétique généreusement doté en artillerie. Les elfes ont des unités de forces spéciales très mobile (ils ont artificiellement beaucoup de transport de troupes) et des effectifs trop gros pour être en régiments mais c'est la contrepartie pour avoir des unités puissantes.

Attention à la perte des carrefours, leur chute pourrait affaiblir sensiblement l'Alliance ; préservez le plus longtemps possible la voie ferrée, c'est votre artère nourricière. Dans les situations sans espoir, attaquez et infiltrez les arrières de l'ennemi, du temps pourra être ainsi gagné. Guettez les renforts. Retardez l'avance le long des axes routiers : le ravitaillement est catastrophique au fin fond de la Forêt noire par – 30° pour le Mordor comme pour l'Alliance...

Si vos troupes sont bien préservées, à partir du tour 25 à 35, les forces de Mordor, très avancées, devrait être affaiblies et loin de leur base de ravitaillement : vos unités détruites devraient être en grande partie reconstruites alors que vive l'Alliance ! Profitez des dissensions internes des envahisseurs, ils sont très désorganisés pendant plusieurs tours... J'ai essayé de mettre un grand nombre de nouvelles et d'événements aléatoires, guettez-les !

Ne désespérez pas dans le malheur ! « *Dans les plus noires ténèbres, n'oubliez pas que la capacité d'endurer le malheur est supérieure à la capacité de l'infliger* ».

Les forces de Mordor

Planifiez soigneusement chaque axe d'attaque, car le ravitaillement ne remontera que le long des routes et des voies ferrées. Les attaques d'attrition sont utiles mais ne perdez pas trop d'unités, envoyez les plus éprouvées servir de garnison dans les objectifs capturés. Vos objectifs doivent être les capitales ennemies car à chaque fois, que l'une d'entre elles tombent, vous avez une chance d'arracher la victoire immédiate même si la situation n'est guère brillante sur l'ensemble du front. Pour les attaques de fortifications, encerclez les complètement et surtout allégez vos piles d'unités... diminuez l'empilement à un facteur vert, le surplus sera en réserve pour un deuxième assaut.

Pour les secteurs où vos forces ne sont pas en mesure de percer, par exemple l'Anduin ou le nord de la Forêt, rester au contact de l'Alliance et retranchez-vous en étirant votre ligne de front... aucun transfert ennemi ne se fera sans risque ; de temps en temps faites une attaque pour sonder la défense.

Les corps d'armés squelettiques doivent conservés à l'arrière dans des villes conquises avec leurs EM pour se remonter le moral et le ravitaillement. Pour les Easterlings, si leurs ennemis s'avancent en terrain découvert pour les arrêter ils auront une victoire facile en plaine, sinon chaque forteresse assiégée deviendra un Stalingrad...Un bon coup à jouer serait de surveiller les nains et de frapper fort le centre de Dale et sa deuxième armée en tenaille avec les forces de Dol Guldur... La lutte ne sera pas facile !

Que vos ennemis comprennent pourquoi ils ont peur de la nuit ! ❐

Thierry SAILLARD

The Operational ART OF WAR

BARBAROSSA 1941 version 2

Nous avons inclus sur le CD-Rom une nouvelle version du scénario « Barbarossa 1941 » présenté dans le numéro précédent de Cyber. En plus de diverses corrections, cette nouvelle version corrige surtout un bug important que de nombreux lecteurs nous ont indiqué, en l'occurrence la défection du Groupe d'armées Nord au tour 4 suite à un événement aléatoire mal défini.

Voici les corrections de cette nouvelle version.

Unités : corrections mineures dans l'OB soviétique. Ajout du Marinegruppenkommando Nord (flottille allemande de la Baltique). Renfort d'unités de milices populaires (Opolchenie) à Kiev, Leningrad et Moscou. Ajout de garnisons de l'Axe à Varsovie et Bucarest (pour limiter les dégâts aberrants que des corps russes infiltrés peuvent faire sur les bases arrières en début de campagne). Rééquilibrage de divers facteurs (les unités du district militaire de Kiev sont dans un meilleur état d'alerte que les autres, les armées russes de renfort sont un peu moins puissantes). Modification de certains libellés d'unités.

Carte : la carte inclut désormais la côte suédoise et une partie de la Bulgarie et de la Turquie. Ce changement a une valeur uniquement esthétique. La densité du réseau routier occidental de la Biélorussie et des États baltes a été légèrement améliorée (ce qui avantage plutôt l'Allemand). Les villes situées sur les fleuves étant pénalisées (valeur de combat des unités diminuée de 30% en attaque), le tracé de certains cours d'eau a été revu (Kiev, Rostov, Galati, Tchernovtsy, Vilno, ce qui avantage le Soviétique).

Événements : le choix stratégique permettant de reconstituer le corps parachutiste allemand a été supprimé car trop a-historique. La dotation de la Wehrmacht en équipement d'hiver est désormais aléatoire (10 % de possibilités au tour 15). **L'erreur effaçant tout le Groupe d'Armée Nord au tour 4 a été corrigée.** La chaîne des événements a été revue. Réécriture du briefing de départ avec plus de précisions sur les effets des événements.

Jean-Claude BESIDA



Et puisque nous parlons du *Seigneur des anneaux*, un film est en cours de tournage sur cette œuvre sublime ! Entièrement tourné en Nouvelle-Zélande, ce véritable film — à la différence du dessin animé de Ralph Bakshi — doit comporter trois parties. On n'en sait encore très peu en réalité : la réalisation est assurée par Peter Jackson et le premier épisode doit sortir à la fin 2 000, mais les sites internet foisonnent déjà et présentent des roughs et de superbes photos des lieux du tournage, qui évoquent admirablement les paysages grandioses des Terres du Milieu. Les collines choisies pour représenter la Comté sont franchement étonnantes... On s'y croirait ! Pour se tenir informé : www.theonering.net



STONNE : DAS VERDUN VON 1940

Lors de la campagne de l'Ouest, du 15 au 17 mai 1940, Stonne fut l'enjeu d'une lutte acharnée entre Français et Allemands. En seulement trois jours de combat, le village changea de mains 17 fois !

L'acharnement des deux armées pour s'emparer de cette localité s'explique par sa localisation géographique. Situé au sommet du massif boisé de Mont-Dieu, Stonne n'est qu'à dix kilomètres de Sedan. Le contrôle de ce massif était vital pour le PanzerGruppe von Kleist : il répondait à la double nécessité de mettre les trois ponts construits par le génie hors de portée de l'artillerie française (permettant ainsi le passage des 22 000 véhicules du XIX PzKorps du général Guderian) et de protéger le flanc de ce même corps pendant la percée vers l'ouest.

Cette mission fut confiée à une unité qui allait tourner à Stonne la première page d'une histoire héroïque et sanglante : l'Infanterie-Regiment Großdeutschland (pour un historique détaillée de cette unité, voir *VaeVictis* n° 17). L'attaque allemande contre la position de Stonne débute dès l'aube du 15 mai avec l'appui de Stukas et de quelques chars du Panzer Regiment 8 de la 10. Pz.Div. Après avoir repoussé les Français du village, les fantassins allemands de l'IRGD s'y établissent solidement avec la majorité de leur armement antichar.

Côté français, le XXI[e] corps d'armée du général Flavigny manque son rendez-vous avec l'histoire selon les propres termes du général Hoth. Pourtant sur le papier, le XXI[e] CA avait fière allure avec trois divisions d'active : la 3[e] division d'infanterie motorisée, la 3[e] division cuirassée de réserve et la 5[e] division légère de cavalerie, le tout commandé par l'un des apôtres de la mécanisation et des char. Mais en réalité la 5[e] DLC a déjà beaucoup souffert dans les Ardennes, la 3[e] DCR formée depuis moins de deux mois est incomplète et manque d'expérience et seule la 3[e] DIM fait bonne figure malgré l'absence organique de camions pour transporter son infanterie.

L'engagement de ces unités contre la tête de pont de Sedan est d'abord prévu le 14 mai mais les chars de la 3[e] DCR accumulent les heures de retard à cause du ravitaillement en essence des B1-bis. Finalement, le général Flavigny se résout à annuler sa contre-attaque et décide de disperser les chars de la 3[e] DCR en bouchons antichars... Mais le général Georges, commandant du front Nord-Est, mécontent de l'emploi de la 3[e] DCR, prescrit une nouvelle contre-attaque pour le 15 mai. Cette dernière sera finalement annulée vers 17 h car il faudra toute la journée au général Flavigny pour rassembler ses chars.

Par ailleurs, de part leur localisation géographique, certaines unités françaises vont se trouver impliquées dans les violents combats autour de Stonne. L'analyse de ces combats d'après les archives allemandes nous montre aujourd'hui que cette contre-attaque limitée suscita l'inquiétude dans les rangs allemands et qu'une contre-attaque puissante aurait probablement obligé les Allemands à distraire des forces engagées vers l'ouest.

La situation

L'action du scénario se situe le 15 mai à 11 h et représente la première contre-attaque française de la 3[e] DIM appuyée par les chars de la 3[e] DCR pour reprendre le village de Stonne à l'IRGD. Après une préparation d'artillerie, les chars B1-bis de la 3[e] cie du 49[e] BCC s'élancent en tête devant les H-39 et l'infanterie. Les colosses de 32 tonnes font parler leur armement. Du côté allemand, un flottement puis la panique commencent à s'emparer des fantassins et des servants de canons antichars. Leurs canons Pak 37 ne perçant que 35 mm de blindage à 100 m, sont impuissants face au 60 mm du blindage frontal des chars B1-bis (la nouvelle munition qui perce 64 mm de blindage à 100 m ne sera disponible qu'à partir de juillet) et ils s'avèrent même incapables de percer le blindage latéral de 45 mm de ces monstres d'acier. Les fantassins de l'IRGD ne disposent d'aucune autre pièce antichar : les 88 mm Flak sont encore près des ponts sur la Meuse.

Mais les servants du peloton de l'Oberfeldwebel Hindelang vont mettre fin au mythe de l'invulnérabilité du char B1-bis en trouvant une faille dans la cuirasse du char de bataille français : sur le flanc gauche du char vers l'arrière, les Allemands remarquent une grille d'aération qui peut être percée. En quelques dizaines de secondes, les trois chars de tête, *Hautvillers*, *Gaillac* et *Chinon* flambent à la lisière sud de Stonne. Les autres chars, devenus vulnérables, refluent vers leur position de départ, laissant l'infanterie française aborder seule le village. C'est donc de justesse que la panique qui commençait à se répandre parmi les fantassins allemands a pu être évitée. Pour cet acte héroïque, l'Oberfeldwebel Hindelang ainsi que son commandant de compagnie recevront la croix de Fer. Mais la compagnie antichar de l'IRGD payera un lourd tribut à Stonne avec un bilan de 13 morts, 65 blessés et l'intégralité de ses canons détruits.

Pendant plusieurs heures, il sera bien difficile de savoir qui des Français ou des Allemands contrôlent le village. L'IRGD reçoit l'ordre de reprendre le village mais ses hommes étant au bord de la rupture, il faudra l'engagement des fantassins de la 10[e] Pz.Div. pour reprendre le village aux Français vers 17 h.

Le lendemain, le capitaine Billote à bord de son char B1-bis *Eure* (1[re] cie/41[e] BCC) accomplira lui aussi un exploit. À l'aube, piaffant d'impatience, il s'engage seul dans la rue principale de Stonne détruisant 13 chars allemands stationnés imprudemment dans la rue ainsi que deux canons antichars. Il retournera ensuite dans les lignes françaises avec sur le blindage de son char 140 impacts !

Ordre de bataille français

I[er] bataillon du 67[e] régiment d'infanterie (3[e] DIM) : trois compagnie de fusiliers-voltigeurs (trois sections à quatre groupes de combat, deux mitrailleuses chacune)

Éléments du II[e] bataillon du 67[e] RI : une compagnie de fusiliers-voltigeurs

Compagnie d'engins et de mitrailleuses (six mortiers de 81 mm)

3[e] Compagnie du 49[e] bataillon de chars de combat (dix chars B1-bis)

1[re] compagnie du 45[e] BCC (Hotchkiss H-39)

Éléments de la 2[e] Cie du 45[e] BCC

Restes du 4[e] BCC (cinq chars FCM 36)

Une batterie de 105 mm du 319[e] RATTT

Deux batteries de 75 mm du 42[e] RAD

Une batterie de 155 mm du 242[e] RALD

Ordre de bataille allemand

I Abteilung (bataillon) de l'IRGD : trois Schutzen Kompanie (trois sections de quatre groupes de combat et une équipe fusil antichars chacune)

Quatre Machine-Gewehr-Kompanie

Éléments du II/IRGD : une Schutzen kompanie

Éléments du Sturmpioneer Abteilung 43 : une Pioneer-Kompanie

13 le IG-Kompanie (six obusiers de 75 mm),

14 Panzer-Jäger-Kompanie (douze PaK de 37 mm)

15 s IG-Kompanie (quatre obusiers de 150 mm)

16 Sturmgeschutz-Kompanie (six StuG III)

Notes de conception

Un certain nombre de modifications ont été apportées aux unités et aux formations de SP2WW2 afin de coller au mieux à la réalité historique du printemps 1940. Côté allemand, les grenades à fusil antichar ont été supprimées des groupes de combat d'infanterie. La compagnie du génie allemand est composée essentiellement des groupes de combat d'infanterie (l'utilisation du lance-flammes en arme antichar en 1940 semble être exceptionnelle). Les canons d'infanterie de 150 mm ont été remplacés par des obusiers de 105 mm pour permettre le tir indirect. Bien que la munition Sabot 37 mm ne soit pas disponible en 1940, ces munitions ont été conservées pour simuler le professionnalisme des unités antichars allemandes et le talon d'Achille du char B1-bis.

Côté français, les munitions fumigènes de l'artillerie ont été supprimées en raison de la trop grande efficacité de la fumée à SP2. Tous les chars français ont vu leur valeur de mouvement et le moral de leurs équipages augmentés. Seuls les chars Hotchkiss H-39 des chefs de section ont reçu en dotation un canon de 37 mm (tous les autres sont équipés du canon de 20).

Conseils tactiques

Le scénario a été conçu pour jouer du **côté français** mais il peut également être tenté côté allemand.

Le joueur français dispose d'une très nette supériorité en canons d'artillerie et il ne doit pas hésiter à maintenir un feu important sur Stonne. La compagnie de chars B1-bis doit attaquer la première compte-tenu de sa quasi invulnérabilité par rapport aux moyens antichars de l'IRGD. Une fois le dispositif allemand révélé, l'attaque frontale par l'infanterie et les chars H-39 peut débuter. Cette attaque peut être soutenue par les éléments supplémentaires situés de part et d'autre. Essayer de garder au maximum l'infanterie et les chars groupés en maintenant un tir de barrage roulant dans le village. Attention, veiller à minimiser les pertes de l'infanterie pour nettoyer Stonne de l'infanterie allemande. Si vos pertes en chars ne sont pas trop élevées pour la prise de Stonne, il vous sera possible d'envisager de poursuivre plus en avant votre attaque vers la Meuse.

Côté allemand, pour espérer tenir Stonne, il faut révéler vos moyens antichars le plus tard possible et pilonner l'infanterie française lors de sa marche d'approche sur le village avec les mortiers et les canons d'infanterie de l'IRGD. N'hésiter pas à séparer l'infanterie française de ses chars. Mais attention les chars B1-bis représentent une menace difficile à détruire !

Stéphane COMMANS

Close Combat 3 : indispensable pour faire fonctionner l'extension 1940 donnée dans ce numéro, voici le patch pour le jeu tactique de Microsoft.

Heroes3 : ce numéro étant un véritable « spécial Heroes3 », nous ne pouvions pas ne pas donner le patch de ce jeu fabuleux, qui corrige légèrement les caractéristiques de certains monstres, enlève des bugs mineurs et apporte diverses petites modifications (indiquées dans le fichier update).

Delta Force : un patch pour le plus attrayant des jeux d'action sur le thème des forces spéciales.

Baldur's Gate et **Fallout 2** : pour les derniers jeux de rôle à la mode, entre deux parties de Close Combat... ou l'inverse !

Battle of Britain : le patch 1.02 pour le jeu de la campagne d'Angleterre réalisé par Talonsoft ❒

STEEL PANTHERS II WW2

CONTRE-ATTAQUE A CONNAGE (14 mai 1940)

Ce scénario simule la contre-attaque française au sud de Sedan le matin du 14 mai 1940 à Connage. ***Jouable avec l'un ou l'autre camp et à deux joueurs****, ce scénario plutôt réussi (des surprises et des matériels rares) a fait l'objet d'une recherche poussée par son auteur qui a même visité le site avant de réaliser la carte !*

Le scénario décrit le combat des 5e et 6e compagnies du II/213e RI (la 7e étant en réserve à Chémery), appuyées par la 3e cie du 7e BCC au complet plus une partie de la 506e section antichar. Comme dans la réalité, les fantassins français n'ont pas de grenades et les FCM pas de radio. L'ordre du déploiement français est respecté.

C'est plus délicat du côté allemand. On trouve une partie du III° bataillon du Schützen Regiment 1 avec des antichars en embuscade et des éléments de la 14e compagnie antichar du régiment d'infanterie Großdeutschland arrivent alors que les premiers blindés français débouchent de Connage. L'appui direct est fourni par des 88 mm, un automoteur et des blindés du Pz Rgt 2.

Les témoignages décrivent aussi un automoteur de 105 « sans protection », il pourrait s'agir d'un sIG de 150 mm ou peut-être d'un rare canon de 88 mm Flak monté sur un semi-chenillé SdKfz 7. Au moins un exemplaire de cet étrange véhicule sera détruit à Chémery en fin de matinée, par la Luftwaffe ! Les blindés allemands ne sont pas arrivés tout de suite pour la simulation, j'ai préféré les positionner assez loin.

La carte représente la région de Chémery-sur-Bar et Connage avec une assez grande précision (mis à part qu'il est impossible d'ajouter des champs cultivés sur les hauteurs comme dans la réalité). La carte a un gros défaut, elle n'est pas bien orientée dans l'optique du jeu, je m'en suis aperçu trop tard. En effet, chaque unité allemande achetée apparaît toujours à droite de l'écran, quelle que soit la position du drapeau dans les deux colonnes de l'éditeur. En réalité bien sûr les Allemands venaient du côté gauche. Un bon conseil : avant de construire une carte « historique », vérifiez toujours l'arrivée de vos troupes sous peine de voir les combattants se tourner le dos et de gaspiller son temps à remettre tout ce petit monde dans la bonne direction.

La tâche du joueur français semble assez délicate, mais le scénario me paraît équilibré, le but étant surtout de simuler la réalité. Les Français ont mis une heure et demie pour nettoyer le bois de Naumont, où se trouvent les 37 mm, mais ils n'ont pas pu déboucher et les rares blindés qui avaient traversé Connage sont tombés sous les coups conjugués des antichars et des Panzers. Pendant ce temps, les autres forces françaises, deux bataillons d'infanterie et deux compagnies de FCM 36, subissaient le même sort à l'aile droite du front.

Chémery-sur-Bar, point de départ de la contre-attaque, sera pris par les Allemands en fin de matinée.



J'ai respecté les noms des protagonistes, ainsi, tous les commandants de FCM sont cités. Au pire, surtout du côté allemand, j'ai utilisé le patronyme d'un soldat participant au combat ce jour-là.

Jean-Marie WATELET

KAMPGRUPPE PEIPER !
La vallée de l'Amblève (décembre 1944)

Ce scénario est destiné à être joué ***côté allemand***

Pendant la bataille des Ardennes, après avoir passé la journée du 16 décembre dans les embouteillages, le Kampfgruppe Peiper, à la pointe de la 1. SS-Pz Div., prend son essor et roule toute la nuit du 16 au 17 sans rencontrer d'opposition sérieuse.

Peiper ayant appris par un officier fait prisonnier à Honsfeld le matin même que le quartier général de la 49e brigade anti-aérienne était stationné à Ligneuville, une petite bourgade située sur la rivière Amblève, il donne l'ordre à ses troupes de foncer pour s'en emparer ainsi que du pont enjambant la rivière afin de poursuivre son avance sur Stavelot. L'avance sur Ligneuville a lieu le dimanche 17 décembre au début de l'après-midi.

Arrivés au carrefour de Baugnez, peu avant Malmedy, les premiers chars tombent à l'improviste sur un convoi d'artillerie en retraite ; après un bref engagement, les Américains se rendent. Quelques minutes plus tard, 50 d'entre eux trouvent la mort, exécutés par les pionniers SS et quelques chars du SS-Pz Rgt.1 : c'est le « massacre de Malmedy ». Pendant ce temps, la tête de la colonne pénètre rapidement dans Ligneuville ; après un bref combat, elle s'empare du pont et poursuit sa route.

Conseils de jeu

La vitesse est primordiale, ne perdez pas de temps à détruire le convoi de Baugnez, les exactions ne font pas bon ménage avec l'efficacité. Il faut atteindre le petit hameau de Pont, à l'ouest, pour avancer ensuite vers Stavelot. Les Américains ne sont pas équipés pour résister aux chars, hormis quelques canons antichars et quelques Sherman en retraite du CCB de la 7e DB US.

Essayez de capturer le pont intact et foncez ! Le QG de la 49th AAA Brigade se trouve à l'hôtel du Moulin, sur la droite à l'entrée de Ligneuville. On raconte que son chef, le colonel Timberlake, dut abandonner précipitamment son déjeuner, qui fut terminé par Peiper !

Remarques : les forces américaines ont été un peu « gonflées » afin de rendre le scénario plus attractif, néanmoins leur état d'esprit étant plutôt à la retraite ce 17 décembre, elles présentent un moral assez bas. Certaines unités disposent de points de mouvement réduits ou nuls pour reproduire la confusion et l'indécision qui régnaient dans le camp allié au début de l'offensive. Le camp américain dispose aussi d'un petit avion observateur d'artillerie (non présent à l'époque). Les deux pelotons du génie ont été aussi rajoutés pour corser l'affaire.

J. M. MARCQ

EXTENSION STEEL PANTHERS 2 SECONDE GUERRE MONDIALE

Ils ont recommencé ! Les terribles Wild Bill Raiders et le SP Camo Worshop de The Gamers Net nous proposent, sous la houlette de Don Goodbrand, une nouvelle version de leur indispensable extension Steel Panthers 2 Seconde Guerre mondiale (SP2WW2).

Cette nouvelle version présente l'énorme avantage d'être autonome : plus besoin de modifier votre version de *Steel Panthers II* ou de procéder à des installations hasardeuses, elle s'installe et fonctionne toute seule comme une grande. Seule contrainte, il vous faut le **CD-Rom de Steel 2**.

Le graphisme a été amélioré à tous les niveaux, de nouvelles unités et de nouveaux sons sont dispo, quelques bugs résiduels ont été corrigés... et près de 70 scénarios sont inclus directement dans cette version ! Par contre, aucune campagne historique n'est disponible.

Autre grosse amélioration, et pas des moindres, **le jeu par e-mail a été totalement sécurisé**. Fini la triche des sauvegardes multiples pour obtenir le meilleur résultat ou les changements de noms de fichiers pour examiner les dispositions adverses. Dorénavant, les sauvegardes de parties par e-mail gardent en mémoire toutes les manipulations des joueurs. Si votre adversaire a ouvert plus d'une fois sa sauvegarde, vous le saurez ! Avec ce système, les parties de compétition vont enfin devenir fiables..

Les autres principales modifications sont :

– faire feu consomme des points de mouvements et les canons ne peuvent plus tirer juste après avoir été tractés ;

– l'infanterie est plus difficile à repérer ;

– l'IA a été améliorée, elle se place mieux en défense et attaque sur les bords de carte.

Installation :

– le CD-Rom de Cyber installe directement l'extension SP2WW2 dans un dossier **TGN/SP2WW2** (TGN pour The Gamer's Net, mais vous pouvez choisir le nom du dossier créé) – Et c'est tout bon ! (il ne vous reste plus qu'à lancer éventuellement le setup sound pour configurer votre carte son, mais c'est normalement automatique).

Concernant les scénarios inédits inclus sur notre CD, il faut les installer **après** avoir procédé à l'installation de l'extension SP2WW2... Précisons que tous les scénarios conçus avec la version précédente sont compatibles avec celle-ci.

Merci et bravo à toute l'équipe de The Gamers Net pour l'énorme travail réalisé. Et ne manquez pas de visiter leur site : **www.thegamers.net** ❒

Envoyez un scénario et gagnez un an d'abonnement à CyberStratège !

Faites-nous parvenir des scénarios pour votre jeu préféré. À chaque numéro, CyberStratège offre un abonnement d'un an pour le meilleur scénario envoyé par un lecteur. Par ailleurs, tous les lecteurs dont les scénarios sont publiés recevront le numéro correspondant chez eux.

Les scénarios envoyés doivent comporter un texte d'accompagnement dactylographié avec historique, ordre de bataille, carte (simplement dessinée à la main), conseils de jeu et notes de conception éventuelles.

Par ailleurs, les concepteurs de campagnes complètes ou de séries de scénarios à thème sur les meilleurs jeux du moment sont invités à contacter directement la rédaction pour nous proposer leur œuvre, qui pourront faire l'objet d'une commande et d'un article détaillé.

CyberStratège : 5, av. de la République, 75011 Paris. Tél. : 01 40 21 18 20. Fax : 01 47 00 51 11. E-mail : **cyberstratege@histecoll.com**



AUX PORTES DE BERLIN

TROIS CAMPAGNES COMPLÈTES POUR CLOSE COMBAT 3

CLOSE Combat III, l'impressionnant jeu tactique de Microsoft sur le front de l'Est, présente l'immense avantage de permettre la création de campagnes complètes. Voici donc, jouables en solo ou à deux, une opération inédite sur la contre-offensive de Kharkov et deux autres sur la défense des hauteurs de Seelow, à l'est de Berlin.

Pascal CHARTIER

Chacune de ces campagnes comporte des regles particulieres sur l'achat et l'emploi des unites, qui sont a respecter strictement pour preserver l'historicite et l'equilibre des scenarios

Installation a partir du CD de *CyberStrategie*, ces scenarios s'installent directement dans le fichier de *Close Combat 3*. Ils sont ensuite accessibles a partir du menu « Custom Scenarios »

DERNIERS COMBATS SUR L'ODER

Cette campagne, comme la suivante, porte sur les terribles combats livres par l'armee rouge, et plus particulièrement par les troupes du 1er front de Bielorussie du marechal Joukov pour s'emparer des hauteurs de Seelow durant l'offensive finale sur Berlin, du 16 avril-18 avril 1945

Au départ la bataille de Seelow etait conçue comme une unique campagne jouable des deux côtes, mais apres de nombreux tests, comme souvent l'IA ne tenait pas le coup en offensive et lui attribuer plus de moyens donnait un trop gros avantage à un joueur qui prendrait ce camp C'est pourquoi la bataille est dedoublee en une campagne solo et une multijoueurs

« Derniers combats sur l'Oder », est destinee à être jouee du **côte soviétique** uniquement

L'IA se comporte generalement bien en defense si on lui en donne les moyens, je lui ai donc attribue le maximum d'unites possibles tout en respectant les contraintes historiques portant sur l'etat de la Wehrmacht en 1945 (unites inexperimentees, peu de blindes, materiel antichars conséquents.) mais même avec autant d'unites, un joueur dote de gros moyens blindes comme les énormes chars Joseph Staline aurait eu vite fait de détruire tout ce que l'IA pourrait lui opposer

Pour cette raison, le joueur debute avec peu de blindés (effectif qu'il devra gonfler imperativement au second scenario s'il veut pouvoir faire face aux forces blindes de l'ennemi), mais avec par contre une infanterie d'elite nombreuse et dotes de moyens d'assaut ainsi que d'appui lourd (un mortier de 120 mm) Le joueur est donc obligé dans chaque scenario de combiner ses moyens pour monter des offensives coordonnees entre ses trois armes pour remporter la victoire (pilonnage avec les 120 mm puis assaut combine chars-infanterie) Pas question de faire charger six chars lourds ce qui n'aurait d'ailleurs aucun interêt !

La durée de cette campagne est de six jours, soit du 16 au 21 avril 1945

Regles particulieres :

- « mort subite » au bout de 20 minutes ,
- niveau heros
- **presence des IS-III** l'engagement des IS-III dans la bataille de Berlin est très improbable, malgre la propagande orchestree par les Soviétiques lors du defile de la Victoire du 7 septembre 1945 (ou ce vehicule devait grandement impressionner les Occidentaux) Le joueur ne peut donc acheter **aucun IS-III** pour cette campagne malgre leur disponibilite dans la liste d achat

Terrain :

- cartes 1 et 2 première ligne de défense ;
- cartes 3 et 4 seconde ligne de defense ,
- carte 5 ville de Seelow

LA BATAILLE DE SEELOW

La seconde campagne est destinée a être jouee du **côté allemand ou en mode multijoueurs** Puisque l'IA mene l'offensive et avec les pro-

blemes evoques a ce sujet, elle se voit dotee d'une puissante force de frappe blindee et le camp allemand se voit amputer de ses moyens blindes, ce qui retablit l'équilibre et donne aux joueurs une vision de ce que pouvait être les combats sur le front a cette epoque

Un autre probleme de CC3 est qu une fois que vous avez inflige des pertes sensibles a l'adversaire sur une carte donnée, les scenarios suivants sont peu interessants, l'IA ou le joueur n'ayant pas les moyens de combler ses pertes , j ai donc attribue pour chaque camp et ce a partir de la seconde carte 1 000 points de renforts, pour l'entree sur une carte uniquement , c est pourquoi il n'y aura pas de temps morts dans chaque scenario même contre l'IA et c'est aussi pour cette raison que cette seconde campagne est destinee au mode multi joueurs, permettant a chacun de disposer d'importants moyens

La duree de la campagne est de 15 jours, pour permettre a l'IA de developper son offensive et monter des assauts successifs

Regles particulieres :
En solo (côte allemand)
– niveau heros ,
– pas de limite de temps

Pour le camp sovietique (mode multijoueurs)
– « mort subite » au bout de 20 minutes ,
– aucun char IS-III autorise

Pour le camp allemand (en solo ou en multijoueurs)
– le joueur allemand ne peut choisir que de l'infanterie avec un statut Conscrit (sauf Panzerschreck, sniper et lance-flammes) ce qui reflète la penurie de la Wehrmacht en hommes entraines, et ne peut pas combler les pertes de ses unités d'infanterie regulière ou d elite En revanche, il peut combler ses pertes en conscrits (durant l offensive, la 9[e] armée reçoit des renforts puisés directement dans les bataillons de Volksturm leves pour la defense de Berlin
– le joueur allemand ne peut jamais avoir plus de **trois** chars ou canons d'assaut (cinq en multijoueurs) sur la carte a n importe quel moment de la partie (penurie de materiels blindés)


« Derniers combats sur l'Oder ». La marée rouge deferle sur les positions allemandes.

PANZERMARSCH !

Cette campagne porte sur les combats mene par l Aufklarung Abteilung (bataillon de reconnaissance) de la 1 SS-Panzer Grenadier-Division Leibstandarte Adolf Hitler, du 5 au 11 mars 1943 dans la contre-offensive du SS Panzerkorps lancé a la reconquête de Kharkov Le bataillon est alors sous les ordres de Kurt « Panzer » Meyer, l'un des plus fameux commandants de la Waffen SS

Cette campagne est destinée à être jouée du **côté allemand uniquement**, contre l'ordinateur

Regles particulieres
Niveau de jeu **heros**
Durée des scenarios limitee à **20 minutes**
Remplacement des unites
– le nombre d'unités d'infanterie est limitée a celles disponibles apres l'achat initial (avant le premier scenario) et un groupe detruit ne peut pas être remplacée En revanche, vous pouvez combler les pertes d'un groupe avec la commande « **refit** » (ceci simule le manque d'infanterie d'accompagnement dont souffre les divisions du SS-Panzerkorps, durement éprouvées durant les combats precedents) Cette règle ne s'applique pas a l'achat d'eléments de reconnaissance, aux snipers, aux MG et aux lance-flammes
– votre élement de commandement ne peut être remplace que par un elément d infanterie ou un semi-chenilié, jamais par un char

Terrain
– carte 1 village de la ligne defensive de Valki ,
– carte 2 : route (ligne defensive de Valki) ;
– carte 3 village de Valki ,
– carte 4 faubourgs nord de Kharkov ,
– carte 5 sortie des faubourgs nord de Kharkov

Cette campagne est tres difficile, car elle oblige le joueur allemand a gerer au plus pres son budget et la moindre perte, surtout en blindes devient catastrophique pour le reste de la campagne Le joueur devra conserver l'initiative et empêcher les Sovietiques de mener toute contre-attaque locale car a chaque fois que les Russes entrent sur une carte, ils reçoivent de 2 000 a 3 000 points ! Il vaut donc mieux, si vous vous trouvez en difficultes sur une carte, conquerir au moins un objectif et accepter un cessez-le-feu, plutôt que de se replier et voir le Sovietique gagner ces points

Bon jeu a tous ! ❒

EXTENSION CLOSE COMBAT 3 – 1940

Rich un passionne de *Close Combat 3* a realise une extension complete absolument extraordinaire pour ce jeu et nous avons le plaisir avec son autorisation, de vous l offrir dans ce CD Rom Il s'agit ni plus ni moins que de l adaptation totale du jeu a la **campagne de France de 1940**

Tout, absolument tout a ete change a l'exception des cartes nouvelles unites nouveaux graphismes nouvelle presentation, nouvelles operations et campagnes Les unites presentes sont les Allemands, les Français les Belges et les Britanniques chaque nationalite disposant de toutes ses unites On trouve ainsi l integralite des chars français avec leur camouflage si splendide, les Panzer allemands, les Cruiser britanniques mais aussi les unites d'infanterie de l epoque paras chasseurs infanterie de ligne, mortiers de 60 legionnaires, etc Un veritable travail de titan !

Et encore plus fort, ce héros commence maintenant a realiser de nouvelles cartes et scenarios et il a le projet fou de concevoir le même type d'adaptation pour les Ardennes et la guerre du Desert ! Mais qu attend Atomic Games pour l embaucher ? Nous vous offrons donc en plus de l extension une operation de deux jours totalement inedite avec une nouvelle carte les combats pour le fort d'**Eben-Emael** emporte de vive force par les Fallschirmjager du groupe « Granit »



Et en exclusivite dans CyberStratège, voici la premiere carte inédite pour Close Combat III - 1940, avec la prise du fort d'Eben Emael (10-11 mai 1940) Des planeurs, des tourelles pivotantes, des bunkers... tout y est !

Cette extension fonctionne parfaitement mais exige une installation manuelle tres precise (nous avons juste eu quelques deboires avec les sauvegardes multijoueurs)

Nous ne manquerons de surveiller le site internet de Rich pour inclure ses prochaines extensions dans notre CD (et nous vous encourageons a le visiter)

http///members.xoom.com/ardennes/index html Bravo a lui et a ceux qui ont participe a cette belle realisation (et merci a « von Blunder » pour nous avoir signale ce site)

Installation

Tous les fichiers necessaires s installent a partir du CD de Cyber dans un dossier pcyber14/CC3-1490 Il faut ensuite respecter la procedure suivante

– changez de nom votre dossier original Close Combat III (ou idealement desinstallez-le en conservant vos parties sauvegardees si necessaires)
– reinstallez CC3 avec l installation **complete**
– installez le patch 3 0b (inclus dans notre CD-Rom)

Vous pouvez maintenant proceder a l'installation de l'extension proprement dite

1 Dans le dossier du jeu (Microsoft Games/Close Combat III) supprimez les dossiers suivants et leur contenu **Data/Battles Data/Ops Data/Camps_ops** et **Data/campaign**

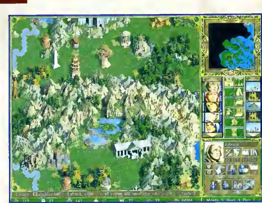
2 A partir du dossier **pcyber14/cc31940,** copiez chaque dossier et chaque fichier vers l'emplacement correspondant du dossier du jeu (les quatre dossiers Data dans le dossier Data les elements des dossiers Graphics et LocalFX dans ceux du jeu les fichiers CC3 et CCR dll directement dans le dossier Close Combat III)

3 Enfin, vous pouvez copier le contenu du dossier Maps dans celui du jeu il s agit de l operation Eben-Emael

Normalement ça marche ! Et si ce n est pas le cas, mettez vous devant votre ecran et contacter la redaction nous essayerons de vous aider Alors profitez bien de cette fantastique extension et bon jeu. ❒

SOUS une apparente simplicité, *Heroes of Might and Magic III* demande une certaine dose de stratégie pour vaincre la machine aux niveaux les plus difficiles, sans parler de retors adversaires humains ! Ce volumineux guide stratégique débroussaille le terrain et vous aide à faire face à toutes les situations, pour vous permettre de reconquérir le royaume d'Erathia !

Laurent-Xavier LAMORY



HEROES III OF MIGHT AND MAGIC

A LA CONQUÊTE D'ERATHIA !

Des châteaux, des héros, des monstres, de la magie et des batailles épiques , c'est avec ces quelques ingrédients que la série des *Heroes of Might and Magic* est devenue le succès planétaire que l'on sait. Son secret ? Des principes simples, des parties rapides et variées, des campagnes bien construites, des milliers de scenarios créés par des passionnés et surtout, quelque chose d'inexplicable qui fait que l'on y retourne encore et encore, même après des dizaines d'heures de jeu. Certes, tout le monde n'aime pas Heroes, mais pour ses fans, il s'agit vraiment de l'un des meilleurs jeux jamais sortis sur le marché de la micro-informatique ludique.

Une des particularités de la série des Heroes, à la différence de certains jeux de la même famille, est qu'elle ne s'encombre pas de principes moraux en gérant un système quelconque d'alliances. Tous ceux qui ne sont pas scénaristiquement vos alliés (et encore ...) sont potentiellement vos ennemis, et en tant que tels peuvent et doivent être combattus sans pitié. Ce petit détail entre de manière importante dans la mixture faisant le succès de la série, faisant ainsi passez l'action avant la diplomatie (qui de toute façon n'est jamais parfaitement simulée par une machine).

Comme vous avez pu le constater dans l'article de présentation du dernier numéro, le troisième épisode de la série apporte beaucoup de nouveautés mais peu de modifications, ce qui fait de ce nouvel opus la suite logique du précédent, donc une totale réussite. Jeu plus stratégique que tactique, la richesse de Heroes III permet d'obtenir la victoire en utilisant des voies très différentes ; le but de cet article n'est donc pas de vous indiquer la manière ultime de gagner (il n'y en a pas) ni de vous fournir des moyens de tricher (ce qui contraire à l'esprit de Cyber), mais de mettre au clair les différentes options stratégiques afin de vous aider à vaincre la machine qui, en dépit des possibilités de jeu à plusieurs, reste l'adversaire de la plupart des joueurs.



Cette fois-ci, c'est à la tête des troupes de la forêt que vous devrez prouver une nouvelle fois vos talents de stratège.



En titre. **Certains scénarios abondent en bâtiments servant à améliorer les caractéristiques, engagez rapidement les nouveaux héros dont vous pourriez avoir besoin afin de les rendre nettement plus puissants en leur faisant faire « le tour du propriétaire ».**

Ci-dessus. **Le premier scenario ne vous oppose à aucun ennemi, le seule contrainte est le temps ; il semble judicieux de choisir comme bonus les bottes de vitesse !**

Ci-contre. **Il est maintenant possible de découvrir l'emplacement ou est enterré le Graal bien avant d'avoir visité tous les obelisques.**

Ci-dessus. **Mais il est conseille de commencer les recherches le plus rapidement possible, ce que ne manque pas de faire l'ordinateur quand il en a l'occasion.**

Ces derniers peuvent être classes en différentes categories qui influent énormément sur la manière de jouer et prouvent encore une fois la richesse de ce jeu : il y a ceux dont l'objectif est d'inscrire leur nom dans le tableau des records et ceux qui s'en moquent, préférant visiter toute la carte pour ramasser tout ce qui traine ; puis ceux qui rechargent a tout bout de champ et ceux qui mettent un point d'honneur à ne jamais le faire, même s'ils perdent leur plus puissant héros ou s'ils sont obligés de recommencer le scénario ; puis encore ceux qui calculent longuement lors des batailles afin de minimiser leurs pertes et ceux qui s'en moquent, préférant foncer dans le tas ; et enfin ceux qui s'amusent à gérer un nombre restreint de créatures et ceux qui ne se sentent bien qu'avec quelques centaines de créatures de niveau sept.

CAMPAGNES ET SCÉNARIOS

D'une manière générale, les joueurs qui découvrent Heroes III s'attellent à résoudre en premier les différentes campagnes proposées, qui ont pour avantage de posséder des liens entre les scé-



nanos et de former ainsi une véritable histoire ou l'on s'implique de manière plus profonde que dans les simples scénarios. Mais il faut bien reconnaître que l'histoire en elle-même passe au second plan : le principal intérêt des campagnes étant la conservation de certains acquis comme des héros, des objets puissants, voire des moins puissants mais qui facilitent certains passages difficiles, ou tout autre avantage.

Il est impératif de terminer les trois premières campagnes pour avoir accès aux deux suivantes, qui une fois conclues donnent accès à la campagne finale. Mais il se peut que vous connaissiez des difficultés à accéder aux campagnes qui ne sont pas disponibles au départ, leurs cases respectives restant désespérément vides, même après avoir terminé les trois premières. Pour que vos efforts soient enregistrés, vous devez impérativement utiliser la sauvegarde effectuée lors de la conclusion d'une campagne, elle seule ayant en mémoire les victoires effectives.

Il existe enfin une campagne dite « **secrète** » **qu'il** est possible d'atteindre de la manière suivante : a la fin de la dernière campagne, effectuez la sauvegarde automatique, admirez l'animation finale, puis rechargez : l'ultime campagne s'affichera alors dans la petite case restée vide.

La principale particularité des scénarios des différentes campagnes est qu'ils opposent dans la majorité des cas le joueur à seulement un ou deux adversaires et il faut se tourner vers les scénarios « uniques » pour les affrontements à grande échelle. La difficulté des campagnes est préétablie et est graduellement dosée, ne soyez donc pas étonnés de la relative simplicité du premier trio, les suivantes sont d'un challenge beaucoup plus intéressant.

Dans les campagnes qui permettent la conservation des principaux héros, ces derniers sont généralement bloqués à un certain niveau. Cela peut paraître frustrant au premier abord, mais cela permet une fois ce niveau atteint d'éviter de nombreuses batailles, en laissant les monstres rencontrés s'enfuir et faisant ainsi gagner du temps (qui passe toujours trop vite quand on est scotché devant un écran). Toujours dans ce type de campagne, il ne faut pas sous-estimer ces héros expérimentés qui commencent leur deuxième ou troisième scénario, car ils ont généralement assez de puissance magique pour éliminer en quelques sorts les premiers monstres errants qui bloquent des ressources importantes, même accompagnés par seulement les quelques monstres de bas niveau dont ils disposent au départ.

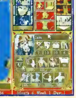
Il peut vous sembler que la machine ne joue pas particulièrement bien, mais cela dépend en grande partie du niveau de difficulté sélectionné. Car si le programme sélectionne par défaut le niveau « Normal », il n'est pas malgré son nom équilibré pour la machine ; il faut pour cela choisir le niveau « Difficile » qui correspond à des ressources équivalentes et une intelligence artificielle bien meilleure. Il ne faut pas confondre le niveau de dif-



Quand le scénario le permet, n'hésitez pas à choisir votre héros préféré ainsi que le bonus offert au départ.

La rédaction d'un article d'analyse stratégique d'un jeu aux mécanismes relativement simples, contrairement par exemple a *Steel Panthers*, pose plusieurs problèmes. Premièrement, il faut éviter de simplement paraphraser la documentation, bien qu'il soit souvent nécessaire de reprendre certaines choses a la base pour éclaircir des détails importants. Deuxièmement, il est clair que cet article ne s'adresse pas aux spécialistes des Heroes, qui, je n'en doute pas, n'ont pas grand chose a en apprendre (encore que...). Son but, donc, est de permettre aux débutants qui découvrent ce jeu d'en pénétrer les arcanes, ou de donner envie de l'acheter a tous ceux qui n'ont pas encore oser franchir le pas. Car pour moi, la série des *Heroes of Might and Magic* est de loin la plus grande réussite (dans sa catégorie) de l'histoire des jeux vidéo !





Dans certains scenarios, la competence Navigation prend une importance cruciale , laissez vos personnages qui la possede utiliser les navires en priorité

Et envoyez les personnages n'ayant pas le pied marin à la découverte du monde souterrain



ficulte de la partie avec le niveau de difficulte de la carte, ce dernier n'étant pas modifiable et arbitrairement choisi par le créateur du scenario

D'autre part, il ne faut pas perdre de vue que les concepteurs ont essayés (et reussis) de creer des scenarios tres differents sur le plan stratégique, et qu'il est donc important de rapidement en decouvrir le sens Cela peut étre une gestion tres stricte de ressources peu abondantes, une utilisation judicieuse d'un unique navire ou plus simplement de ne pas s'epuiser en batailles inutiles Quoi qu'il en soit, gardez toujours à l'esprit les conditions de victoire, qui ne consistent pas toujours à éliminer ses adversaires Passons maintenant en revue les troupes qui sont sous vos ordres

LES VILLES ET LEURS OCCUPANTS

Huit types de troupes sont a la disposition du joueur, chacune ayant évidemment ses faiblesses et ses avantages Les concepteurs ont fourni de gros efforts pour equilibrer les forces en presence et pour ne pas retomber dans le principal défaut de Heroes II où les dragons noirs et les titans faisaient regner leur loi sur les champs de batailles. Quel ancien d'Heroes II ne s'est pas pris quelques claques monumentales en débutant le III alors qu'il croyait posséder une armée invincible ? Avec Heroes III, chaque famille est jouable méme si certaines se trouvent être plus ou moins avantageuses, principalement en fonction de la taille de la carte Car il est évident qu'une petite carte ne laissera guère le temps aux troupes de niveau 6 et 7 d'avoir un fort développement, alors qu'une



Les campagnes longues et les grandes cartes laissent le temps a certains héros de devenir vraiment impressionnants, surtout s'ils sont equipes d'objets puissants.

carte de grande taille verra toutes les unites, y compris les plus faibles, prendre de l'importance en raison de leur nombre

Ce point est l'un des plus crucial de la qualité exemplaire de Heroes III qui a su donner de l'interét à toutes les troupes, méme en fin de partie sur les cartes immenses , fini les paysans ridicules qui ne servaient qu'a alimenter les armées de squelettes des nécromanciens En effet, les proportions entre les différents niveaux d'unites ont éte largement augmentees, et il n'est pas rare d'aligner plusieurs centaines d'unités des plus bas niveaux en milieu de partie, surtout si l'on contrôle plusieurs ville du méme type où si l'on a un accés facile aux structures generatrices de créatures Toutes les unités peuvent être ameliorées une fois et si cela se révele quasiment indispensable pour une petite moitié d'entre elles, le principal avantage qui les concerne toutes est une augmentation sensible de leur vitesse, facteur primordial lors des batailles et important pour la capacite de deplacement des héros sur la

LES STRUCTURE COMMUNES

Salles du Conseil (Halls)

Le seul interét de cette structure est d'augmenter ses revenus, ce qu'il est Important de faire rapidement pour remplir les caisses du royaume afin de pouvoir recruter le maximum de troupes payer la rançon des heros qui sont tombes sur plus fort qu'eux et toute autre action demandant des fonds

Chateaux (Castles)

Au-dela de la protection qu'ils apportent, les différents niveaux de fortification permettent de considerablement augmenter le nombre de troupes qu'il est possible de recruter La construction du premier niveau (Fort) est indispensable pour commencer a bâtir les structures permettant le recrutement des unités Il demande 20 bois et 20 pierres pour sa construction ce qui est parfois beaucoup il est donc important en début de partie de bien definir les villes qui vont rapporter de l'argent et celles qui vont servir a lever les troupes

Guildes des mages (Mages Guildes)

Les sortileges sont un element indispensable sur le chemin de la victoire, et tous les heros, même les plus guerriers se doivent de posséder un livre de sorts Le coût en ressource des differents niveaux de guildes est important, et il est par consequent important de verifier que les heros sont capables de lancer les sorts correspondant avant de bâtir un nouveau niveau de guilde Dans les campagnes ou les heros font plusieurs scenarios, ils conservent tous les sorts qu'ils ont appris, ce qui fait que s'ils sont deja bien fournis les guildes des nouveaux scenarios perdent alors de l'importance

Marches (Marketplaces)

Comme par le passe, ces structures servent a echanger acheter ou vendre des ressources Il ne faut pas hésiter a s'en servir pour augmenter ses reserves financieres ou pour bâtir des structures importantes Le cinquième marché place le coût des transactions au niveau des « trading posts » On appreciera la possibilite d'effectuer des échanges entre joueurs ce qui évite les conflits entre allies pour la possession d'une ressource cruciale.

Entrepôts (Ressource Silos)

Fournissant une faible quantite de ressources pour un prix relativement eleve, ces structures ne sont à bâtir que dans les scenarios longs ou en cas de veritable pénurie de la ressource en question

Echoppes (Artifact Merchants)

Les echoppes proposent a la vente des objets magiques de toutes sortes. A visiter de temps a autre si vos fonds vous le permettent et si la carte est vraiment pauvre en tresors

Tavernes (Taverns)

Indispensables pour recruter de nouveaux héros, les tavernes servent aussi a recueillir les rumeurs et a surveiller la progression des autres joueurs grace a la guilde des voleurs.

Forges (Blacksmiths)

Les forgent permettent d'equiper les heros en engins de guerre, qui ne sont pas cruciaux pour la victoire mais qui peuvent toujours servir de cible à l'ordinateur afin de limiter les pertes en creatures La baliste et le dispensaire n'ont un reel interet que si le heros possede la competence correspondante

LES COMPÉTENCES

Adresse (Offense) ★★

Augmente les dégâts infligés au corps à corps de 10, 20 puis 30 %. Plus intéressante que l'Armurerie en raison de sa meilleure efficacité, l'Adresse n'est toutefois pas à apprendre en priorité.

Apprentissage (Learning) ★★

Augmente tous les points d'expérience acquis de 5, 10 puis 15 %. Est-ce que le fait qu'un héros gagne des niveaux plus rapidement vaut le sacrifice d'une compétence ? C'est à chacun de choisir.

Armurerie (Armorer) ★

Réduit les dommages subis par vos unités de 5, 10 puis 15 % (et non de 10, 25 et 50 % comme l'annonce la documentation). Cette compétence ne donne pas des effets particulièrement importants, même aux niveaux élevés et peut être remplacée par des objets ou la caractéristique défense.

Artillerie (Artillery) ★

Augmente l'efficacité de la Baliste en la faisant tirer deux fois et en pouvant doubler ses dommages (50 %, 75 % et 100 % des tirs). Il faut bien reconnaître qu'à la base, une Baliste est aussi intéressante (voire plus) pour ses 250 points de vie que pour les dégâts qu'elle inflige. S'il est vrai qu'avec Artillerie, elle devient nettement plus efficace, les compétences sont précieuses et bien d'autres sont nettement plus puissantes.

Balistique (Ballistics) ★ ou ★★

Augmente l'efficacité de la Catapulte. L'intérêt de cette compétence dépend des capacités de vos troupes et du nombre d'assauts contre des cités que vous avez à mener ; mais le fait de pouvoir rapidement éliminer les tourelles des fortifications est généralement apprécié.

Chance (Luck) ★★

Augment la chance des troupes de 1, 2 puis 3 niveaux. Compétence classique, toujours utile, mais pouvant facilement être compensée par des objets et le passage régulier dans les lieux idoines ; elle est d'un intérêt supérieur aux Nécromants et assimilés afin de compenser l'absence de moral positif.

Charisme (Leadership) ★★

Augment le moral des troupes de 1, 2 puis 3 niveaux. Compétence classique, toujours utile, mais pouvant facilement être compensée par des objets et le passage régulier dans les lieux idoines ; elle permet également de mélanger des troupes différentes sans trop de risques.

Diplomatie (Diplomacy) ★★

Augmente les chances de pouvoir recruter les monstres errants et le coût des redditions de 20, 40 puis 60 %. S'il est toujours utile de recevoir des renforts imprévus ou de pouvoir effectuer un « repli stratégique vers des positions préparées à l'avance », cela coûte cher et risque d'amener des pénalités au moral ; mais la diplomatie au niveau Expert devient réellement puissante et il est toujours bon que l'un des héros possède cette compétence afin de pouvoir récupérer certains objets magiques qui ne sont donnés qu'aux diplomates.

Érudition (Scholar) ★★

Permet au héros d'enseigner et d'apprendre les sorts de deuxième, troisième puis quatrième niveau avec les autres héros. Donnez cette compétence à un unique héros et faites lui faire le tour des guildes et de ses collègues.

Fermage (Estates) ★★★

Amène un revenu de 125, 250 puis 500 pièces d'or. Recrutez tous les héros possédant cette compétence (sauf dans les scénarios très courts) quitte à le laisser en garnison car il se rembourse en très peu de temps ; l'acquisition ou non de cette compétence en cours de jeu dépend de celles déjà possédées par le héros et de vos besoins financiers.

Intelligence ★★★★

Augmente le maximum de points de magie de 25, 50 puis 100 %. Cette compétence doit impérativement être choisie quand elle vous est proposée, car elle permet aux héros d'avoir une plus grande autonomie et de pouvoir lancer un plus grand nombre de sorts et ce quel que soit son score en savoir ; en conjonction avec la Nuée mystique, l'Intelligence donne des héros pouvant lancer quasiment sans limite les sorts les plus puissants.

Magie de l'air, de l'eau, de la terre (Earth Magic) ★★★

Magie du feu ★★

Permet de lancer les sorts plus efficacement et à un moindre coût. Il est toujours bon pour un héros de maîtriser plusieurs écoles de magie, mais la véritable différence se fait au niveau Expert, qui autorise même aux personnages les moins sorciers le lancement de sorts « de masse ». Il est à noter que la magie du feu est moins intéressante que les autres.

Médecine (First Aid) ★

Augmente l'efficacité du dispensaire pour un maximum de 50, 75 puis 100 points de vie. Principalement utile pour soigner les créatures ayant beaucoup de points de vie, ce n'est pas cette compétence qui fait la différence lors des grandes batailles ; elle peut néanmoins être utile pour nettoyer la carte des petits monstres avec une seule grosse créature.

Mimétisme (Eagle Eye) ★

Permet d'avoir une chance d'apprendre les sorts utilisés par les héros adverses sur le champ de bataille. Je n'aime pas cette compétence et l'évite au maximum, seul un scénario où l'accès aux sorts serait extrêmement limité pourrait lui donner de l'importance.

Mysticisme (Mysticism) ★

Permet la récupération de 2, 3 puis 4 points de magie par jour. Paradoxalement, le Mysticisme n'est vraiment utile que pour les personnages ayant un faible savoir et sans la compétence Intelligence, donc des guerriers qui ont des compétences plus cruciales à apprendre ; pour les autres, qui possèdent généralement beaucoup de points de magie, mieux vaut effectuer quelques détours vers les villes ou les puits et acquérir des compétences plus efficaces.

Navigation ★ ou ★★★

Augmente le taux de déplacement sur l'eau de 50, 100 puis 150 %. L'intérêt de la Navigation est totalement lié à la carte et peut aller de complètement inutile à crucial.

Nécromancie (Necromancy) ★★★

Permet de transformer 10, 20 puis 30 % des pertes ennemies en squelettes en cas de victoire. Compétence indissociable des Nécromanciens et des Chevaliers de la mort, la Nécromancie doit être montée au plus vite afin de se constituer un important contingent de squelettes, sur lequel s'acharne généralement la machine au grand soulagement des autres unités.

Orientation (Pathfinding) ★ ou ★★★

Annule les pénalités de mouvements liées au terrain. S'il existe de nombreux terrains où cette compétence ne sert à rien, il est très énervant de voir ses héros se traîner sur les terrains difficiles ; l'intérêt de l'Orientation dépend évidemment de la carte.

Ravitaillement (Logistics) ★★★★

Augmente le taux de déplacement terrestre de 10, 20 puis 30 %. La vitesse est un facteur déterminant sur le chemin de la victoire, que ce soit dans l'attaque ou la défense ; une compétence indispensable.

Reconnaissance (Scouting) ★

Augmente le champ de vision du héros de 1, 2 puis 3 hexagones ; inintéressant.

Résistance ★★

Donne 5, 10 puis 20 % de faire échouer les sorts offensifs des héros ennemis. Compétence utile si l'on doit affronter de nombreux héros ennemis, elle prend toute son ampleur si elle est soutenue par quelques objets lui donnant des bonus ; c'est la raison pour laquelle j'essaie de la donner à un seul héros.

Sagesse (Wisdom) ★★★★

Permet d'apprendre les sortilèges de troisième, quatrième et cinquième niveau. Indispensable pour tous les héros !

Sorcellerie (Sorcery) ★

Augmente les dégâts causés par les sorts de 5, 10 puis 15 %. Peu utile en raison du faible coefficient.

Tactique (Tactics) ★★★

Permet de positionner ses troupes sur le champ de bataille. Cette compétence se révèle plus utile pour les actions offensives que défensives car elle permet d'avancer ses troupes pour un assaut direct ; mais elle contre aussi la compétence Tactique de l'adversaire, qui possède les même avantages quand il attaque.

Tir à l'arc (Archery) ★★

Augmente les dégâts infligés par les unités qui attaquent à distance de 10, 20 puis 30 %. L'utilité de cette compétence est évidemment fonction des unités commandées ; elle peut donner des résultats impressionnants sur un héros dont la capacité spéciale augmente les caractéristiques d'une créature de ce type et si de surcroît il possède un (ou des) objet lui donnant un bonus.

carte. Dans le cas de scénarios courts ou d'affrontements ayant lieux très rapidement, il est important de savoir lesquelles améliorer pour une efficacité maximale. D'autant plus qu'il faut devoir choisir en début de partie entre augmenter ses revenus ou bâtir les structures servant à recruter de nouvelles troupes, le tout évidemment en fonction des ressources disponibles.

Il est donc important de définir ses priorités afin de pouvoir réagir au plus vite face à n'importe quelle situation. L'encadré fait le résumé des structures et des unités du jeu, avec une note sur leur utilité et ce qu'elles acquièrent en étant améliorées ; même s'il est évident qu'il faut essayer de tout construire si les ressources du scénario le permettent.

Toutes les cités possèdent également des structures servant à augmenter le nombre de certaines créatures à recruter, qui ne coûtent généralement pas très chères et sont toujours utiles dans la constitution d'armées puissantes. Dans la plupart d'entre elles, il est aussi possible de construire des structures donnant des bonus lors des sièges, qui ne sont d'une quelconque utilité que si la ville est attaquée bien sûr.



Certaines mines d'or sont fortement protégées ; il est judicieux de calculer si le gain monétaire va compenser les pertes subies lors du combat avec les gardiens.



Encore plus horrible que les myriades d'îles : un scénario se déroulant entièrement sur du terrain difficile avec des personnages ne possédant pas la compétence « Pathfinding »...

Les paragraphes suivants font le récapitulatif des unités disponibles dans les différentes cités, donne des indications sur leur utilisation et ce qu'elles gagnent quand elles sont améliorées, car si leurs caractéristiques sont facilement accessibles en cours de jeu, il est nécessaire d'aller farfouiller dans la documentation pour connaître les effets exacts de leur amélioration. Bien que le gain de vitesse soit toujours apprécié, l'amélioration de certaines créatures apporte des changements beaucoup plus importants que pour d'autres.

Les abréviations utilisées sont les suivantes : **A** : Attaque – **D** : Défense – **PV** : Points de Vie – **D** : Dégâts – **M** : Munitions – **V** : Vitesse



CHÂTEAU (Castel)

Domaine des humains, les châteaux fournissent des troupes équilibrées, utiles à tous les niveaux et idéales pour débuter afin d'appréhender les mécanismes du jeu. Les Ecuries (Stables) augmentent les capacités de mouvement de tous les héros passant par la ville jusqu'à la fin de la semaine en cours, et le Phare (Lighthouse), qu'il n'est possible de bâtir qu'après la construction du port (Shipyard), augmente le déplacement de tous ses navires. La guilde des Mages est hélas limitée au quatrième niveau.

Lanciers et hallebardiers

Amélioration : + 2A, + 1 Dg, + 1 V

Il ne faut pas mépriser les hallebardiers, qui malgré des caractéristiques relativement faibles font partis des créatures de niveau 1 les plus puissantes et peuvent facilement être levés en masse. Un grand nombre en fait une cible privilégiée pour l'ordinateur, ce qui permet de protéger des unités plus importantes.

Arbalétriers et grands arbalétriers

Amélioration : + 12M, + 2V, deux tirs

Première unité des humains pouvant se battre à distance, il est primordial de rapidement les améliorer afin qu'ils puissent tirer deux fois. Ils sont très utiles en début de partie pour le nettoyage des monstres errants pas trop puissants (ou pas trop rapides).

Griffons et griffons royaux

Amélioration : + 1A, + 1D, + 3V, ripostes illimitées

Avec les griffons, les humains disposent d'une unité volante pouvant facilement attaquer des adversaires protégés par des remparts ou par d'autres unités. Cette utilisation offensive fait qu'ils subissent généralement de lourdes pertes au fil des combats, malgré leur capacité à riposter à plusieurs attaques ; évitez de les engager lorsque d'autres unités peuvent le faire.

Spadassins et Paladins

Amélioration : + 2A, + 1Dg, +1 V, deux attaques

Les spadassins sont une unité moyennement intéressante qui gagne une deuxième attaque lors de son passage à paladin et devient alors le pivot de l'armée humaine en milieu de partie, malgré une vitesse relativement peu importante.

Moines et zélotes

Amélioration : + 3D, + 12M, + 2V, riposte à 100 %

Deuxième unité pouvant attaquer à distance, les moines forment un duo de choc avec les arbalétriers, pouvant considérablement affaiblir l'ennemi avant le contact. Le monastère est une structure à bâtir au plus vite afin de pouvoir en recruter un grand nombre.

Cavaliers et Champions

Amélioration : +1A, +1D, +3Dg, +2V

Quasiment l'unité la plus puissante des humains (en rapport qualité / prix), les cavaliers gagnent un bonus aux dommages en fonction du nombre d'hexagones parcourus avant l'impact. Bien utilisée, en n'hésitant à parcourir le champ de bataille de long en large, cette capacité peut servir à l'élimination de troupes adverses importantes.

Anges et Archanges

Amélioration : + 10A, + 10D, + 50PV, + 6V, résurrection

Créature à améliorer absolument, les archanges, au-delà de leur puissance intrinsèque, possèdent la capacité de résurrection, qu'ils peuvent activer une fois par bataille. Il ne faut pas hésiter à faire durer un combat un tour de plus pour qu'ils puissent l'utiliser et ainsi minimiser les pertes subies. Ils donnent + 1 au moral à toutes les troupes et sont les ennemis jurés des diables.



REMPART (Rampart)

Domaine des créatures sylvestres, les Remparts ne fournissent pas des troupes homogènes. Leur utilisation demande un peu plus de doigté et est grandement facilitée par la compétence Tactique. L'investissement dans le bassin mystique (Mystic Pond) n'est pas valable dans les scénarios courts alors que la Corne d'abondance (Treasury) est l'une des meilleures structures du jeu. En effet, à la fin de chaque semaine, 10 % de l'or que vous avez en stock est ajouté à votre trésorerie, ce qui peut représenter des dizaines de milliers de pièces d'or (voire plus) à la fin d'une partie. Quand vous possédez cette structure, le jour 7 devient le jour des ventes d'un maximum de ressources afin d'augmenter ses fonds !

Centaures et capitaines centaures
Amélioration : + 1A, + 2V, + 2PV, + 2V

Les centaures sont les créatures de niveau 1 les plus rapides, ce qui fait qu'ils sont généralement souvent employés et subissent généralement de lourdes pertes.

Nains et guerriers nains
Amélioration : + 1A, + 2V, 40 % de résistance à la magie au lieu de 20 %

Les nains de base ne sont pratiquement d'aucune utilité en raison de leur lenteur, et mieux vaut en début de partie les laisser en garnison afin de ne pas limiter les déplacements des héros. Une fois améliorés, ils deviennent une unité défensive correcte le plus souvent chargés de défendre les elfes (c'est un comble !).

Elfes sylvains et grands elfes
Amélioration : +1 V, deux tirs

D'un usage équivalent aux arbalétriers, les elfes ne deviennent vraiment valables qu'après avoir été améliorés. En tant qu'unique unité de leur camp ayant la capacité de se battre à distance des remparts, ils sont à protéger tout particulièrement.

Pégases et pégases d'argent
Amélioration : + 2D, + 4V

La grande vitesse des pégases d'argent leur permet de parcourir la quasi-totalité du champ de bataille et ainsi de pouvoir rapidement contrer les unités se battant à distance de l'ennemi. Mais leur relative fragilité fait qu'ils connaissent un taux de mortalité important et doivent être utilisés avec circonspection. La simple présence de pégases fait consommer deux points de magie supplémentaires à l'adversaire à chaque fois qu'il lance un sort.

Gardes sylvaniens et soldats sylvaniens
Amélioration : + 10PV, + 1V

Ces créatures sont très efficaces en défense grâce à leur capacité d'immobiliser les troupes ennemies. Mais leur lenteur fait qu'ils sont souvent



Les Nécromants peuvent prendre la tête d'armées diverses, mais il est sage de réserver un espace pour les squelettes, qui font une excellente chair à canon.



cantonnés dans les villes en compagnie des nains afin d'en assurer la défense quand les héros ont besoin de se déplacer rapidement.

Licornes et licornes de guerre
Amélioration : + 20PV, +2V

Excellente unité offensive, les licornes ont 20 % de chance d'aveugler leurs opposants et donnent 20 % de résistance à la magie à toutes les unités contiguës ! Le seul moyen de leur faire profiter de ce bonus est de créer deux paquets et de les placer côte à côte.

Dragons verts et dragons d'or
Amélioration : + 9A, + 9D, + 70PV, + 6V

Très appréciés en raison de leur puissance et de leur résistance à la magie, les dragons d'or restent une valeur sûre, mais ils sont loin d'être les créatures de niveau 7 les plus puissantes.

Tours (Towers)

Les armées issues des Tours sont les plus efficaces en défense car se sont celles qui disposent de la grande puissance de feu à distance. Elles ne disposent pour l'attaque que de deux unités relativement efficaces, qui heureusement sont dotés de la capacité de voler mais ne sont pas assez puissantes pour affronter les troupes ennemies les plus puissantes.

Les Tours disposent de deux structures importantes, le Mur du savoir (Wall of Knowledge) qui augmente de 1 point le savoir de tous les héros qui passent, et la Bibliothèque (Library) qui augmente le nombre de sorts disponibles dans la Guilde des mages, et d'une structure mineure, l'Observatoire (Lookout Tower), qui éclaircit le terrain dans un rayon de 20 cases autour de la ville. Les douves des Tours ont la particularité d'être minées sur l'ensemble des hexagones situés le long du mur d'enceinte, à l'exception de celui placé devant la porte.

Lutins et maîtres lutins
Amélioration : + 1A, + 1D, + 1 Vitesse, attaque à distance

LES PRINCIPAUX SORTS

● **Magie de l'Air**

Hâte (Haste) : au niveau Expert, augmente la vitesse de toutes les unités ; idéal pour des offensives rapides ou pour permettre à une unité d'atteindre directement un adversaire gênant.

Foudre : cause des dommages moyens, mais reste un classique quand on n'a rien de mieux à lancer.

Foudre terrible (Chain Lightning) : cet incontournable provoque des dommages importants et affecte 4 ou 5 unités ; seul ce dernier point limite son utilisation, tout en sachant qu'il ne faut pas hésiter à s'en servir quand on peut plus ou moins prévoir sa trajectoire, même s'il doit finir sa course sur une unité alliée.

Portail dimensionnel (Dimension Door) : pour se déplacer rapidement sur la carte.

Vol (Fly) : pour éviter les détours.

● **Magie de la Terre**

Lenteur (Slow) : au niveau Expert, réduit de moitié la vitesse de toutes les unités adverses. Idéal quand elles doivent approcher sous le feu de vos archers, un must !

Animation des morts (Animate Dead) : ressuscite les mort vivants, un soutien indispensable pour les héros qui commandent ce type d'armée.

Pluie de Météores (Meteor Shower) : provoque des dommages importants sur sept hexagones, ce qui le rend régulièrement utile.

Résurrection : pour limiter les pertes des unités les plus importantes ; il ne faut pas hésiter à faire durer le combat pour pouvoir le lancer.

Portail de Retour (Town Portal) : à partir du niveau avancé, ce sort permet au héros de se rendre quasiment instantanément dans une ville sous contrôle de son choix ; c'est le sort le plus puissant du jeu !

Implosion : ne cherchez pas, c'est Implosion qui provoque le plus de dégâts sur une cible unique.

Magie du Feu

Malédiction (Curse) : intéressant au niveau expert, Malédiction fait diminuer de façon importante les dégâts causés par les troupes ennemies.

Cécité (Blind) : ce sort reste très efficace tout au long du jeu pour inactiver une unité gênante.

Boule de feu (Fireball) : inflige des dommages peu importants, mais agit sur sept hexagones.

Frénésie (Berserk) : judicieusement utilisé, ce sort permet de créer une pagaille monstre sur le champ de bataille, mais il faut se méfier de ses effets chaotiques.

Brasier (Inferno) : cause des dommages faibles mais possède une zone d'effet très grande.

● **Magie de l'Eau**

Bénédiction : lancé au niveau expert, ce sort permet à l'ensemble de vos troupes d'infliger le maximum de dégâts.

Guérison (Cure) : si Guérison fait regagner quelques points de vie à la cible, ce qui est principalement intéressant pour les créatures de haut niveau, on apprécie plus sa capacité à enlever les sorts négatifs en laissant actifs les sorts positifs, principalement au niveau Expert où il agit sur l'ensemble des troupes alliées.

Dissipation : à la différence de Guérison, Dissipation annule tous les sorts de la cible ou tous les sorts du champ de bataille au niveau expert ; il ne faut pas hésiter à s'en servir pour se débarrasser des sorts gênants, comme par exemple pour faire agir une troupe paralysée dont l'attaque serait largement supérieure à un de vos sorts offensifs.

Corne de brume (Summon Boat) : indispensable dans certains scénarios pour se munir d'un navire, il ne faut pas oublier qu'à bas niveau il ne fonctionne pas à chaque fois ; il ne faut donc pas hésiter à le lancer plusieurs fois jusqu'à l'apparition d'un message indiquant qu'il n'y a pas de navire à invoquer.

Éclair de glace (Ice Bolt) : une alternative à la Foudre en légèrement moins puissant.

Distraction (Forgetfulness) : toujours utile pour empêcher une ou toutes les unités de tirer.

Anneau de givre (Frost Ring) : possède une zone d'effet pouvant parfois se révéler intéressante.

Téléportation : idéal pour faire parvenir une unité puissante au cœur du dispositif ennemi.

Faveur divine (Prayer) : au niveau expert, donne + 4 en attaque, défense et vitesse à toutes vos unités.



Les Lutins ont pour seule utilite de servir de cible. Il en va de même pour les maîtres lutins, qui peuvent toutefois entamer l'adversaire avant de connaître le plus souvent une fin rapide. Ils sont complètement obsoletes en fin de partie et il est plus efficace de reserver leur emplacement pour des « mercenaires » plus solides.

Gargouilles et gargouilles d'obsidienne
Amelioration + 1A, + 1D, + 3V

Rapides mais peu puissantes, les gargouilles sont la seule unite offensive avant les genies et se voient donc souvent envoyées en premiere ligne afin de neutraliser les tireurs adverses ou les unités protegées par des fortifications

Golems de pierre et golems de Fer
Amelioration . + 2A, + 5PV, + 2V, 1/4 des degâts contre les sorts au lieu de 1/2

Les Golems sont des excellents defenseurs, mais il est quasiment obligatoire de les améliorer afin qu'ils puissent disposer d'une mobilité raisonnable. Comme les mort-vivant leur moral est toujours neutre.

Mages et archimages
Amelioration . + 1A, + 1D, + 5PV, + 2V

Aussi à l'aise à distance qu'au contact, les mages doivent être protegés car ils sont souvent une cible privilegiée pour l'adversaire. Unité de niveau intermediaire, il est possible d'en recruter un grand nombre et de disposer ainsi d'une redoutable puissance de feu

Djinns et génies
Amelioration : + 4V, sortilège benéfique

La principale utilite des genies est leur rapidite, car ils sont relativement faibles comme unité offensive. S'ils n'ont pas d'adversaires à combattre, ils peuvent lancer une fois par tour un sortilege benéfique sur une unite amie. Ils haïssent les effnts.

Nagas et reines nagas
Amelioration + 10Dg, + 2V

Les Nagas sont des créatures redoutables, qui allient une forte puissance et la capacite d'empêcher leurs adversaires de riposter ; elles sont pour cette raison ideales pour assurer le premier choc contre les adversaires les plus puissants qui osent s'approcher à leur portée.

Géants et titans
Amelioration : + 5A, + 8D, + 150PV, + 4V, attaque a distance

Tout comme dans Heroes II, les geants ne sont a recruter qu'en cas d'urgence, les titans leur étant infiniment superieurs. Ces derniers sont spécialisés dans la lutte contre les puissants dragons noirs.

Hades (Inferno)

En debut de partie, les troupes issues des enfers sont principalement composees d'unites se battant au corps à corps et ce jusqu'à l'arrivée du terrible duo que forment les diables et les effrits. Les enfers ont la particularite de posseder une structure, le

Ci-dessus. **La capacite speciale de ce héros est une amélioration des effets du sort Chain Lightning, qui compte parmi les plus puissants du jeu**

Ci-contre. **Il ne va d'ailleurs faire qu'une bouchée des défenseurs de cette cite, qui se trouve être l'objectif principal de ce scenario.**

Passage funeste (Castle Gate), permettant de se déplacer instantanément d'une ville à l'autre, ce qui, malgre un investissement important, peut se révéler être un atout precieux et remplace avantageusement le sort de « Town Portal » en debut de partie où si celui-ci est absent de vos guildes. Une autre structure, l'Ordre du feu (Order of Fire), augmente de 1 point la puissance de tous les héros de passage, ce qui fait toujours plaisir !

Diablotins et familiers
Amelioration + 2A, + 1D, + 2V

A part leur amusante façon de se déplacer et la tendance de l'ordinateur de les prendre pour cible, les familiers n'ont guère d'interêt pour le combat. Mais il est toujours bon d'en perdre avec soi en raison de leur capacité à recuperer 20 % des points de magie depensés par les heros adverses.

Gogs et magogs
Amelioration . + 1A, + 12M, + 2V, attaque « boule de feu »

Les Gogs et les magogs sont les seules troupes des Enfers pouvant se battre à distance. Relativement faibles et faisant des degâts peu importants, les attaques des Magogs affectent les hexagones entourant la cible, ce qui n'est pas toujours un avantage.

Chiens de l'enfer et cerberes
Amelioration + 2D, – 1D, + 1V, attaques multiples

Première unité « potable » des Enfers, les Cerberes attaquent simultanement des deux hexagones situes de part et d'autre de leur cible tout en les empêchant de riposter. Ils sont parfaits pour affaiblir des unités adverses mitoyennes

Demons et démons cornus
Amelioration + 5PV, + 1V

Les démons sont des combattants corrects, et leur passage au statut de « cornus » n'est pas indispensable. Il est possible d'en posseder un grand

nombre en utilisant la capacité des seigneurs des abîmes de les invoquer, en utilisant le plus souvent les cadavres des petits paquets de Familiers, spécialement sacrifiés à cet effet...

Servants des abîmes et seigneurs des abîmes
Amélioration : + 1V, invocation

De même que pour les démons, il n'est pas primordial d'améliorer les servants, sauf si vous compter utiliser leur pouvoir d'invoquer des démons en utilisant les tas de cadavres des unités alliées, ou si bien sûr vous avez des surplus de ressources. Ils sont par ailleurs d'excellents combattants au corps à corps.

Effrits et sultans effrits
Amélioration : + 2D, + 4V

Grâce à leur rapidité et leur puissance, les effrits sont parfaits pour attaquer les unités gênantes ou celles qui ont résistées à l'assaut des diables. Immunisés aux sorts du feu, ils sont les ennemis naturels des genies.

Diables et archidiables
Amélioration : + 7A, + 7D, + 40PV, + 6V

Rapides, utilisant la téléportation pour se déplacer et ne laissant pas a leurs adversaires le loisir de riposter, les diables font partis des unités les plus puissantes, livrant un combat sans merci aux anges. Ils font aussi baisser de 1 point la chance de l'adversaire.

Nécropoles (Necropolis)

Là, je dois reconnaître qu'avec les humains, les mort-vivants sont les troupes que je préfère (vive la semaine du centaure), et ce malgré trois défauts important. Premièrement, elles ne sont pleinement efficaces qu'entre les mains d'un Nécromancien ou d'un Chevalier de la mort, deuxièmement elles

LA MAGIE DANS HEROES III

La grande nouveauté dans Heroes III vient de la division des 64 sorts du jeu en quatre écoles de magie. Chaque école puise son énergie d'un élément (l'air, l'eau, le feu ou la terre) et en retient sa principale caractéristique : le feu est destructeur alors que la terre est protectrice.

Pour maîtriser la magie il ne suffit donc plus de posséder la compétence « sagesse » comme dans les versions I ou II, il faut également se spécialiser dans une ou plusieurs de ces écoles. Auparavant en effet, un barbare ou un chevalier qui avait la chance d'acquérir « sagesse » venait facilement a bout de n'importe quel magicien, ce dernier ne pouvant que très difficilement compenser son retard dans les domaines de l'attaque et de la défense. Maintenant, l'utilisation efficace des sorts réclame une spécialisation poussée au niveau expert dans au moins trois compétences secondaires sur huit (« sagesse » et au moins deux écoles), la magie redevient une arme valable et qui redonnent leur vraie place aux magiciens et assimilés.

La maîtrise des sorts au niveau expert est donc la clé du succès car non seulement le coût d'invocation diminue mais en plus les effets sont décuplés (généralisation de la plupart des sorts dits « bénéfiques », augmentation de la puissance des sorts de dommages directs et amélioration des sorts d'aventure).

D'autres compétences secondaires sont disponibles pour parfaire le personnage du magicien, outre l'incontournable Sagesse et les bien connus Mysticisme ou Œil d'aigle, on peut se voir maintenant proposer Intelligence, Résistance magique, Erudit ou Sorcellerie.

La résistance magique est intéressante face aux autres magiciens (même si les pourcentages de réussite peuvent paraître dérisoires) puisqu'un jet réussi par une créature permet d'annuler le sort, ceci peut sembler mesquin pour un sort de faiblesse mais est plus rageant pour un implosion (niv. 5/Terre).

Sorcellerie, qui accroît les dommages des sorts directs, est redoutable dès que l'on opte pour les sorts meurtriers tels que les éclairs (Air) et autres pluie de météores (niv. 4/Feu). Erudit, quant à lui, compense l'interdiction d'échanger les livres de magie. Cette compétence est plutôt destinée à un héros secondaire qui sera préposé à l'enseignement à distance : visitant les guildes, il pourra par la suite enseigner son savoir aux héros principaux.

LES SORTS D'AVENTURE

Bien que leur nombre soit limité par rapport aux sorts de combat, les sorts d'aventure sont stratégiquement déterminants. Ils permettent des déplacements peu orthodoxes sur l'aire de jeu et favorisent ainsi tout autant l'approche que la fuite. L'avantage sur le long terme est simple puisqu'il s'agit tout simplement de choisir le moment le plus opportun pour attaquer. Trois sorts d'aventure tirent leur épingle du jeu : Portail de retour (niv. 4/Terre), Porte dimensionnelle et Vol (niv. 5/Air).

Portail de retour, et ce dès le niveau avancé (en deçà, la téléportation s'effectue automatiquement dans le château le plus proche), permet d'apparaître dans le château de son choix et donc de s'aventurer sur la carte avec le héros principal sans courir le risque d'être pris à revers. Il permet également de faciliter la phase de recrutement avec la possibilité de visiter l'ensemble des châteaux en un seul jour !

Avec **Vol**, un héros n'est plus pénalisé par le relief ou par tout autre obstacle dans son tour de déplacement. Ce sort reprend le principe du portail dimensionnel (puisqu'il s'agit en fait d'effectuer un bond) sans se trouver restreint par un périmètre. Son pendant maritime, Marche sur l'eau, épargne au héros les longs et pénalisants embarquements ou débarquements.

Quant à **Porte dimensionnelle**, il perd, en même temps que son monopole de déplacement rapide, un peu de sa puissance par rapport à Heroes II, car il n'est effectivement possible que de faire 1 à 4 bonds par tour selon le degré d'expertise dans l'école de l'air.

En fin de compte, les écoles de l'air et de la terre, au travers de la combinaison de ces sorts, confèrent un contrôle presque absolu de la carte.

LES SORTS DE COMBAT - LES COMBINAISONS

L'initiative est un facteur important pour bien utiliser la magie. La victoire dans un combat à bon équilibre se dessine souvent lors du premier tour : le joueur possédant la créature la plus rapide et le sort Lenteur ou Hâte au niveau expert (généralisé à l'ensemble des créatures d'un camp !) aura toutes les chances de remporter le combat. Bien connaître la vitesse des créatures est important tant sur le plan du combat proprement dit que sur celui de la gestion des sorts.

Bien utiliser la magie en combat, c'est aussi savoir sur quelle créature jouer en priorité un sort. Pour cela, il faut aussi connaître les pouvoirs spéciaux, les immunités et les protections des créatures (outre les dragons) : ainsi les licornes apportent une aura protectrice contre la magie aux créatures amies adjacentes (+ 20 %), les nains, placés judicieusement, peuvent par leur simple présence briser un Lenteur multiple ou une Foudre terrible, les rapides guêpes dragons dissipent dans leur attaque tous les sorts bénéfiques, etc. En revanche, il faut savoir que la simple présence de mages dans une armée augmente le coût des sorts positifs de + 2 !

La magie du feu s'offre aux tenants des solutions radicales. En effet, les meilleurs sorts de cette école causent de nombreux dommages directs (boule de feu, mines, armageddon, inferno...). Le sort Berserk (la cible s'attaque à la créature de son choix sans se poser la question de savoir si celle-ci est alliée ou ennemie) s'est lui considérablement amélioré : au niveau expert, son champ d'action s'étend sur 19 cases, pouvant toucher potentiellement jusqu'à cinq créatures adverses. Autre sort pouvant susciter un certain intérêt : « frenzy » (attaque x2 ou x3 pour défense réduite à 0), à utiliser tout naturellement en fin de tour et si possible sur des créatures contre lesquelles il n'y a pas de réplique (reine naga, hydre du chaos). Enfin, il est à noter que certaines créatures sont immunisées contre les sorts de feu (les sultans Efreet, les élémentaux et les dragons noirs et d'or).

Pour des stratégies plus défensives, **la magie de la terre** est plus adéquate. « Lenteur » représente bien cette idée force, peu coûteux mais oh combien efficace ! Il permet au niveau expert de conserver l'initiative tout en fixant à distance raisonnable l'armée ennemie. Autre exemple : lors d'un siège, l'intérêt est bien évidemment de rester le plus long temps possible derrière ses remparts afin de profiter au mieux des tours et des archers. Si la catapulte ennemie détruit une partie du château, Champs de force permettra de combler la brèche.

La magie de l'eau est empreinte de fourberie, elle permet à ce titre une multitude de combinaisons. Clone et Téléportation peuvent être déclinés à l'infini. La combinaison la plus puissante est sans nul doute l'utilisation du sort « clone » sur un archange : comme il s'agit de la créature la plus rapide du jeu, il est certain qu'elle et son clone seront les premières à attaquer. Cloner un archange peut également permettre d'utiliser au mieux son pouvoir de résurrection. L'utilisation du sort « réplique multiple » sur certaines créatures puissantes ou possédant une capacité spéciale peut faire réfléchir l'adversaire. D'une manière générale, les créatures de la forteresse se prêtent assez bien à une réplique multiple généralisée puisqu'elles ont à peu près toutes des capacités spéciales dévastatrices. Ne pas négliger cependant un sort comme Prière (niv. 4/Eau). Véritable « combo » à lui tout seul, il réunit trois des meilleurs sorts de niveau 1 des autres écoles : hâte, peau de pierre et rage de sang... dévastateur avec la compétence tactique au niveau expert !

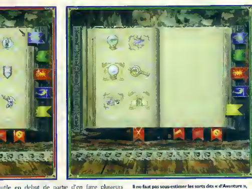
Des artefacts, plus particulièrement les reliques, sont à rechercher : les tomes de magie apportent la connaissance de tous les sorts d'une école. Chacune d'elles dispose également d'une orbe (+ 50% de dommages pour les sorts de cette école). Notons également ces deux fabuleux artefacts : le « chapeau du magicien » qui permet de lancer tous les sorts de niveau 5 et enfin les « ailes des anges » qui permettent d'utiliser sans restriction le pouvoir du sort Vol.

Pour finir, chaque magicien devra faire très attention au sol sur lequel il met les pieds. Sur un terrain béni, tous les sorts sont invoqués au niveau expert ! Avantageux lorsqu'il s'agit de faire un porte de retour mais pénalisant face à un guerrier qui lancera ses sorts avec l'efficacité d'un magicien expert. Le terrain maudit est lui à fuir au plus vite : interdisant l'utilisation de tous les sorts, il met en situation très indélicate le magicien imprudent !

Yannick THOLOZAN



Il est primordial de connaître au minimum une école de magie au niveau Expert afin de pouvoir lancer des sorts affectant l'ensemble des unités d'une armée



Il ne faut pas sous-estimer les sorts dits « d'Aventure », ceux-ci pouvant même être la clef de certains scénarios (comme pas exemple « Summon Boat »).

sont d'une exaspérante lenteur et troisièmement elles n'ont pas de moral. Elles sont pourtant bien equilibrees et possedent la creature de niveau 4 la plus puissante : le Seigneur vampire. Chaque Necrolyte (Necromancy Amplifier) augmente la compétence en Nécromancie des héros de 10 %, ce qui est le bienvenue dans la constitution de légions de squelettes. Une autre structure amusante est l'Ossuaire (Skeleton Transformer), qui permet de transformer n'importe quelle créature en squelette.

Squelettes et guerriers squelettes
Amélioration : + 1A, + 2D, + 1V

Généralement présents en très grand nombre pour les multiples raisons precisees ci-dessus, les squelettes sont souvent pris pour cible par la machine, épargnant ainsi les autres unités. Si vous possédez des guerriers squelettes et aucun squelette au sein de votre armee et qu'il n'y a aucune place de libre, vous levez automatiquement des guerriers après les combats.

Trépasses et zombies
Amelioration : + 5PV, + 1V, indisposition

Lents et peu efficaces, les zombies sont parfaits pour assurer la protection des liches. Ils possèdent l'indispensable capacite de donner un malus de deux points en attaque et en défense à leurs adversaires 20 % du temps.

Revenants et spectres
Amélioration : + 2V, vol de magie

Unité moyennement puissante, les spectres ont pour principal intérêt de faire diminuer la quantite de points de magie des héros adverses. Il peut être utile en debut de partie d'en faire plusieurs paquets afin de profiter au mieux de cette capacite et ainsi d'affaiblir la capacite de lancer des sorts de l'adversaire.

Vampires et seigneurs vampires
Amelioration : + 1D, + 10PV, + 3V, régénération

Si les deux modeles de vampires ne laissent pas leur opposant riposter, les seigneurs vampires récuperent tous les dégâts qu'ils infligent afin de ressusciter leurs pertes, du moment qu'ils attaquent des cibles « vivantes ». Cette capacite en fait des créatures redoutables une fois que l'on en a levé un nombre suffisant pour resister au premier choc.

Liches et grandes liches
Amelioration : +10PV, +1Dg, +12M, +1V

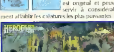
Les liches attaquent à distance en causant également des dégâts a l'ensemble des unités entourant la cible, du moment qu'elles sont « vivantes ». Mais leur relative faiblesse et leur malus au corps à corps fait qu'il faut impérativement les proteger.

Chevaliers noirs et chevaliers de l'effroi
Amelioration : + 2A, + 2D, + 2V, 20 % de doubler les dommages

Excellente unite de contact, les chevaliers deviennent rapidement le pivot d'une armee de mort-vivants. Ils ont 20 % de chances de maudire leurs adversaires (minimum de dégâts) et sont assez résistants pour affronter n'importe quelles autres créatures.

Dragons squelettes et dragons fantômes
Amelioration : + 2A, + 2D, + 50PV, + 5V, 20 % de vieillissement

Les dragons fantômes ne sont pas les créatures de niveau 7 les plus impressionnantes mais ils savent tenir leur rôle. Les 20 % de chances d'ôter la moitié des points de vie a l'ensemble de la troupe qu'ils combattent est original et peuvent servir à considérablement affaiblir les créatures les plus puissantes.



Donjon (Dungeon)

Surgissant des profondeurs, les armees des Donjons sont très puissantes et dangereuses à combattre, surtout une fois qu'elles ont les redoutables dragons noirs dans leurs rangs. Les villes peuvent bâtir l'une des meilleures structures du jeu, la Nuee mystique (Mana Vortex), qui une fois par semaine, double les points de magie du premier héros de passage. L'Academie militaire (Academy of Battle Scholar) fait gagner 1 000 points d'experience a tous les héros, ce qui peut se revéler un coup de pouce non négligeable en début de partie. Pour finir, le Portail d'invocation (Portal of Summoning) permet de recruter un type de creature tire au sort parmi tous les édifices générateurs de troupes dont vous avez pris possession.

Troglodytes et Troglodytes infernaux
Amelioration : + 1A, + 1D, + 1PV, + 1V

Les Troglodytes, en bonnes créatures de niveau 1, sont la chair à canon des Donjons. Ils sont immunises a l'aveuglement et sont par conséquents très contents de pouvoir affronter sans craintes les licornes.

Harpies et harpies sinistres
Amélioration : + 1D, + 3V, pas de riposte

Les harpies ne sont pas spécialement dangereuses mais elles sont particulièrement exaspérantes, surtout si elles sont sinistres. En effet, leur capacité de voler jusqu'à l'ennemi, le frapper sans qu'il puisse riposter et de revenir à leur place fait quelles sont equivalentes aux créatures equipées d'armes à distance. Leurs dégâts sont très variables (de 1 à 4) et elles apprécient tout particulièrement les bénédictions.

Œil maléfiques et œil démoniaques
Amélioration : + 1A, + 1D, + 12M, + 2V

Résistants et abondants, les Yeux en tout genre sont d'excellentes créatures qu'il est toujours dangereux d'aller affronter directement.

Méduses et reines méduses
Amélioration : + 1A, + 1D + 5PV, + 4M, + 1V

Troisième créature pouvant porter des coups à distance, les simples Méduses n'ont que quatre munitions en réserve, ce qui souvent n'est pas suffisant! Elles sont toutefois de bonnes combattantes au corps à corps, avec 20 % de chance de pétrifier leur adversaire.

Minotaures et rois minotaures
Amélioration : + 1A, + 3D, + 2V

Ces puissants guerriers sont parfaits pour la protection des troupes de niveau inférieur tout en étant assez rapides pour pouvoir s'élancer à l'assaut des lignes ennemies en espérant qu'ils réussissent leur jet de moral, qu'ils ont toujours positif.

Manticores et scorpicores
Amélioration : + 1A, + 1D, + 4V

Les scorpicores sont les créatures de niveau 6 les moins puissantes, ce qui n'est pas bien grave vu la qualité des autres troupes. Ils restent néanmoins parfait pour achever les ennemis ayant survécus aux dragons et pour intervenir rapidement sur les points chauds du champ de bataille.

Dragons rouges et dragons noirs
Amélioration : + 6A, + 6D, + 120PV, + 4V, immunité à toute magie

Rares sont ceux qui ne tremblent pas devant les dragons noirs, leur immunité à la magie obligeant à rechercher les affrontements au corps à corps. Ils sont spécialisés dans la lutte contre les titans.

BASTIONS (Stonghold)

C'est dans les Bastions que l'on retrouve nos amis les « peaux vertes », c'est-à-dire les diverses formes de gobelinoïdes. Relativement faibles en début de partie, les troupes des Bastions deviennent vite redoutables avec l'arrivée des créatures



de haut niveau. Il est possible de bâtir le Marché aux esclaves (Freelancer's Guild) qui permet d'échanger des créatures en surplus ou dépareillées contre des ressources ; le Valhall (Hall of Valhall) fait gagner un point d'attaque aux héros de passage ; l'Echappatoire (Escape Tunnel) donne l'occasion à un héros en train de perdre la ville de s'échapper ou de se rendre , et leurs douves font deux hexagones de large.

Gobelins et hobgobelin
Amélioration : + 1A, + 1D, + 2V

Les Gobs fidèles à eux-mêmes : faibles, teigneux, nombreux et sacrifiables.

Chevaucheurs de loups et pillards
Amélioration : + 1A, + 1Dg, + 2V, deux attaques

Créatures peu résistantes, les pillards ont pour seul avantage de posséder deux attaques ainsi qu'une bonne vitesse, leur permettant d'aller achever des unités ayant consommé leur riposte (par exemple sur les Gobs).

Orcs et chefs orcs
Amélioration : + 5PV, + 12M, + 1V

Première unité de combat à distance, les Orcs doivent être protégés des assauts ennemis (avancez les Gobs) afin de pouvoir compenser leur médiocre qualité par la quantité.

Ogres et ogres mages
Amélioration : + 20PV, + 1V, sort de Furie sanguinaire

Troupes de contact tout à fait correctes, les ogres mages possèdent la capacité de lancer le sort de Furie Sanguinaire sur une troupe alliée, ce qu'il ne faut pas oublier de faire quand ils n ont pas d'ennemis à aller massacrer.

Rocks et rocks foudroyants
Amélioration : + 4V, 20 % de lancer un éclair

Utilisant le vol pour se déplacer rapidement, les rocks sont après les ogres la deuxième unité fortement offensive des Bastions. Les rocks foudroyants ont 20 % de chances de générer un Eclair qui, en gros, va doubler les dommages causés à leur adversaire.

Cyclopes et rois cyclopes
Amélioration : + 2A, + 1D, + 8M, + 2V

Relativement faibles pour des créatures de niveau 6, les cyclopes sont neanmoins redoutables à distance. Leur capacité à détruire les remparts des cités attaquées ne doit pas être négligée car ils sont particulièrement efficaces pour cette tâche.

Béhémoths et béhémoths royaux
Amélioration : + 2A, + 2D, + 140PV, + 3V, réduction de la défense adverse de 80 % au lieu de 40 %.

Tout droits sortis des caves de Jabba the Hunt, les Béhémoths reduisent la défense de l'adversaire, causant ainsi des dommages extrêmement importants. Utilisée à bon escient, cette capacité permet d'éliminer les plus puissantes des créatures.

FORTERESSE (Fortress)

Autant être franc, les troupes des Forteresses sont celles que j'aime le moins, en raison de leur lenteur, de leur laideur, de leur odeur et parce leurs villes sont generalement plantées au cœur de marais où les héros pataugent lamentablement. La seule structure vraiment valable est la Cage des privations (Cage of Warlords) qui augmente de 1 point la défense des héros de passage. Leurs douves ont également deux hexagones de large.

Gnolls et gnolls maraudeurs
Amélioration : + 1A, + 1D, + 1V

Bien qu'ils fassent légèrement plus de dégâts que les autres créatures du premier niveau les Gnolls restent peu utiles en raison de leur faible résistance.

Hommes-Lézards et guerriers lézards
Amélioration : + 1D, + 1Dg, + 12M, + 1V

La seule unité des Forteresses pouvant attaquer à distance est faible et peu efficace.

Guêpes-serpent et guêpes-dragon
Amélioration : + 4V

Le seul intérêt des ces bestioles est leur vitesse, qui leur permet d'agir sur l'ensemble du champ de bataille , mais pour quoi faire ? Bien peu de dégâts, hélas ! Ah si, elles possèdent le don d'éliminer tous les sorts positifs dont bénéficient leurs cibles Super !

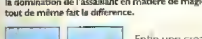
Basilics et grandes basilics
Amélioration : + 1A, + 1D, + 5PV, + 2V

Les basilics paralysent leurs victimes 20 % du temps ; à part cela ils sont très moyens.

Gorgones et grandes gorgones
Amélioration : + 1A, + 2D, + 1V, 10 % de chance de tuer une créature en sus



Même si ses deux armées avaient été d'égale puissance, la domination de l'assaillant en matière de magie aurait tout de même fait la différence.





Enfin une creature relativement intéressante bien qu'affreusement lente.

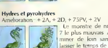
Wyvernes et monarques wyvernes

Amelioration : + 4Dg, + 4V, empoisonnement

Les Wyvernes volent C'est déjà ça...

Hydres et pyrohydres

Amelioration : + 2A, + 2D, + 75PV, + 2V



Le monstre de niveau 7 le plus mauvais A éliminer de loin sans lui laisser le temps de vous atteindre

LES HÉROS ET LEURS COMPÉTENCES

Les heros sont l'element le plus important de Heroes III, eux seuls permettant de déplacer les troupes sur la carte et de prendre ainsi l'offensive Ils possedent quatre caracteristiques qui peuvent être divisees en deux catégories les physiques qui sont l'attaque et la défense, et les mentales qui sont la puissance et le savoir

Le savoir determine (en partie) le nombre de points de magie à la disposition du héros et la puissance détermine la duree et la force de ses sortilèges Si ces deux caracteristiques mentales sont primordiales en debut de partie, elles passent au second plan dans les scenarios de longue haleine En effet, quand les affrontements mettent en presence des centaines (voire des milliers) d'unites, il est plus efficace d'utiliser des sortileges de bas niveau pouvant être lancés sur l'ensemble des troupes (sorts de masse) que des sorts faisant des dégâts, aussi importants qu'ils soient (l Implosion mise à part). Il n est de plus pas rare de combattre sur des terres maudites où il est impossible d'utiliser la magie (voir le paragraphe et l'encadre a ce sujet)

L'attaque et la defense sont simplement ajoutées aux caractéristiques correspondantes des unites contrôlées par le héros ; et ce sont elles qui font vraiment la difference dans les grandes batailles de fin de partie

Chaque type de ville possede deux types de héros, l'un plus orienté vers le combat, l'autre vers la magie, ce qui fait 16 classes differentes, qui, il faut bien le reconnaitre, se ressemblent beaucoup La vraie differenciation entre les heros se fait au niveau de leur capacité speciale et des differentes competences qu'ils acquierent au cours du jeu Les capacités speciales, même si elles ne sont pas d'une puissance extraordinaire, determine souvent le choix d'un nouveau heros Elles peuvent être regroupees en 4 categories

– l'amélioration des caracteristiques d'un type de creatures , cette capacite ne devient vraiment intéressante que pour les scénarios longs, où les heros atteignent des niveaux importants, conférant ainsi aux creatures en question un réel avantage offensif et défensif

– le gain d'une ressource chaque jour , bien que l'or reste évidemment le plus précieux en debut de partie, il ne faut hesiter a engager ce type de heros le remboursement de leur achat etant obligatoirement amorti au bout d'un certain temps

– l'amélioration d'une competence , l'interêt de cette specialite dépend evidemment de la competence concernée, qui peut prendre des proportions démesurees avec des héros de haut niveau (+ 5 % par niveau donne un bonus de 50 % au dixieme niveau, soit déjà beaucoup plus que la compétence au niveau Expert)

– la maîtrise d'un sortilege ; moins puissant que la maîtrise d'une competence, il ne faut pas oublier cette capacite lors des combats, qui peut parfois donner des effets dévastateurs

Si certains aspects des batailles vous ennuient, vous avez toujours la possibilite de laisser la machine gérer une partie ou la totalité du combat.

Mais au-delà de leur capacité spécifique, les héros se caracterisent par les competences qu'ils possèdent Elles sont maintenant au nombre de 28 et, contrairement au différentes troupes, certaines sont réellement plus intéressantes que d'autres Les héros ne pouvant en apprendre que huit, il est souvent necessaire de faire des choix, quitte a laisser de côté certaines compétences pouvant être remplacees par des objets ou en faisant le forcing sur quelques caracteristiques

La stratégie d'acquisition depend aussi en grande partie de la duree du scenario, facteur ayant une grande influence sur les possibilités d'évolution des héros , pour ma part, je préfère des héros avec peu de competences, mais qu'ils maîtrisent au niveau Expert. L'encadre page 27 fait le resumé des differentes compétences en leur attribuant une note qui, bien sûre, est totalement personnelle

Quel sont alors les competences du héros ideal ? Voici selon moi un bon exemple

– sagesse . pour pouvoir lancer les sorts de haut niveau

– intelligence . pour avoir un bon stock de points de magie

– trois ecoles de magie : pour être terriblement efficace lors des batailles

– ravitaillement pour intervenir rapidement.

– tactique pour prendre l avantage

Et une competence supplementaire liée a la carte (Orientation ou Navigation) ou au personnage (Necromancie ou capacité spéciale)

LA MAGIE

La maitrise de la Magie est l une des clefs du chemin menant à la reconquête d'Erathia (ou de tout autre scenario), quelques sortileges bien précis suffisant a prendre un avantage decisif au cours des batailles, particulierement contre la machine Tous les heros peuvent lancer des sorts a la condition qu'ils aient en leur possession un livre de magie, disponible au prix sacrifie de 500 pieces d'or dans toutes les guildes de magiciens Mais il faut bien separer deux facteurs la sagesse, qui autorise l'apprentissage des sorts superieurs au niveau 2 , et les quatre competences liees aux écoles de magie, qui non seulement permettent

Sa capacité spéciale plus l'expertise du sort plus la compétence Sorcellerie plus un objets magique approprié égale 2 873 points de dégâts qui vont être infligés à cinq troupes ennemies...



d'économiser des points de magie, mais sont le seul moyen de lancer des sorts affectant l'ensemble des unités d'un héros.

Cette particularité est primordiale car elle donne une puissance phénoménale à certains sorts de bas niveau (voir encadré sur la magie). Mais il est clair que les effets des différents sortilèges ne sont pas équilibrés et que seuls quelques-uns d'entre eux sont vraiment efficaces ou utiles. Page 29 sont indiqués les sorts les plus utiles, en gardant à l'esprit qu'une simple et peu coûteuse flèche magique (Magic Arrow) peut toujours être suffisante pour l'élimination d'une petite troupe et que de toute façon l'importance accordée aux divers sorts dépend totalement de ceux que vous avez à votre disposition.

SUR LE CHAMP DE BATAILLE

Une bataille se prépare largement avant l'affrontement en lui-même, et cela commence par le positionnement des troupes sur les différentes cases de la feuille de personnage. Pour ma part, je préfère regrouper mes unités et d'une manière générale j'organise mon dispositif de la manière suivante : je place mes « archers » et mes unités rapides au centre afin de leur donner la plus grande couverture possible et laisse les côtés pour les unités les moins rapides qui peuvent soit partir à l'assaut ou se recentrer pour venir protéger les tireurs.

Il est évident que ceci n'est que théorique et dépend en grande partie de ce que vous avez sous la main. De toute manière, il ne faut hésiter, surtout pour les batailles qui s'annonce difficiles, de réorganiser ses troupes en fonction de l'adversaire, quitte à créer plusieurs paquets d'un même type de créatures si cela s'avère plus efficace (comme par exemple former plusieurs troupes de génies ou toute autre créature volante et rapide pour neutraliser des archers elfes qui vous barrent la route), mais pour les déplacements en territoire ennemi, adoptez une formation standard, un héros adverse pouvant toujours surgir à l'improviste.

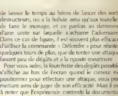
Une fois l'écran de bataille activé, la compétence Tactique peut permettre de prendre un avantage certain, particulièrement pour les actions offensives. Les joueurs habitués aux précédentes versions de Heroes sauront apprécier les progrès de la machine lors de bataille, celle-ci étant maintenant beaucoup moins prévisible et sachant s'attaquer à d'autres cibles que les tireurs. Il est important de noter que cette phase ne devient intéressante qu'à partir du troisième niveau de difficulté (Hard) car avant l'ordinateur n'utilise jamais la fonction « attendre », ce qui provoque un énorme déséquilibre en sa défaveur ; je ne saurais donc que conseiller une nouvelle fois à tous ceux qui ont franchi le stade de la découverte de jouer au minimum au niveau Hard (qui correspond je le répète à un jeu équilibré) afin de rendre les batailles plus équitables.

L'arrivée du Graal dans une ville lui donne des bonus très importants, mais cela se produit le plus souvent trop tard pour réellement influencer le cours de la partie.

Les deux armées se retrouvent donc face à face, l'unité la plus rapide activée (en cas d'égalité c'est l'assaillant qui l'emporte, puis le défenseur au tour suivant, etc.). Si vous ne possédez pas de sortilèges réellement efficaces, il peut être toujours utile d'attendre la réaction du héros adverse (après avoir vérifier sa réserve de points de magie) pour pouvoir contrer un sort offensif gênant pour votre stratégie. Les actions s'effectuent dans l'ordre décroissant de la vitesse des unités, puis remonte afin de faire jouer toutes celles ayant utilisé la fonction « Attendre ». Cette nouvelle possibilité permet à une unité de passer son tour afin de pouvoir contrer les actions de l'adversaire, et il n'est pas rare de voir quasiment toutes les troupes l'utiliser lors du premier tour, ce qui revient à faire jouer en premier les créatures les lentes. Si vous possédez la troupe la plus rapide des deux camps et que vous lui donner l'ordre d'attendre, elle jouera la dernière puis aura de nouveau l'initiative au début du tour suivant.

D'autre part, certaines situations obligent à faire durer le combat afin

Que l'on commande les armées du Bien ou celles du Mal importe peu, l'offensive brutale reste une tactique sûre de Heroes III



de laisser le temps au héros de lancer des sorts destructeurs, ou à la baliste ainsi qu'aux tourelles de faire le ménage, et ce parfois au détriment d'une unité sur laquelle s'acharne l'adversaire. Dans ce cas de figure, il est souvent plus efficace d'utiliser la commande « Défendre » pour résister quelques tours de plus, que de tenter une attaque faisant peu de dégâts et à la riposte meurtrière.

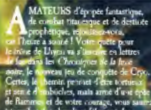
Pour vous aider, la fourchette des dégâts possible s'affiche au bas de l'écran quand le curseur est positionner pour effectuer une attaque, vous permettant ainsi de juger de son efficacité. Mais il est à noter que l'expérience contredit la documentation quand elle annonce que les dégâts sont calculés en multipliant un score tiré au hasard par le nombre de créatures effectuant l'attaque ; il semblerait en effet que c'est chaque créature qui détermine ses dommages et que les scores sont additionnés ensuite, les dommages causés étant toujours à peu près au milieu de la fourchette annoncée. Quoi qu'il en soit, apprenez à connaître des différentes capacités des unités sous vos ordres et à les utiliser au mieux.

Seule une implosion peut donner des résultats équivalents, mais ce sort n'affecte qu'une seule unité.

Et voilà ! Que dire de plus ? Pas grand chose, car aller au-delà en décortiquant les campagnes et les scénarios serait faire injure à vos talents de stratège. Si un scénario vous paraît impossible, ou même trop difficile, dites-vous simplement que vous devez essayer de l'attaquer sous un angle différent, en privilégiant d'autres voies. Pour mettre à genoux un adversaire extrêmement puissant, il m'arrive régulièrement d'envoyer une armée au sacrifice mais qui l'affaiblit suffisamment pour être vaincu par l'assaut suivant.

N'oubliez pas que les héros peuvent se rendre en payant une rançon qui est proportionnelle aux troupes dont ils disposent, mais qui permet de les récupérer avec leurs objets et leur armée. Ils peuvent plus simplement fuir, mais dans ce cas s'il est possible de les recruter immédiatement dans une taverne, ils reviennent sans troupes mais avec leurs objets ; cette option s'avère parfois un moyen ultra rapide et rentable (2500 or) de rapatrier un héros loin de ses bases et manquant de puissance pour continuer. La seule condition est qu'il survive assez longtemps pour prendre la main et avoir ainsi l'opportunité de fuir ou de se rendre, en fonction de vos finances et de votre désir de conserver ses troupes.

Pour conclure, comme je l'ai signalé au début de cet article et comme vous le savez sans doute déjà, jouer contre une machine ou contre des êtres humains sont deux choses complètement différentes. Certes les tours de jeu de Heroes 3 ne sont pas simultanés et en réseau, il faut attendre que le joueur adverse ait fini, et en chaise tournante, c'est la foire d'empoigne autour de la machine, mais quel plaisir de jeu ! Heroes est vraiment l'un des plus grandes réussites du jeu vidéo... ❒



AMATEURS d'épopée fantastique, de combat titanesque et de destinée prophétique, réjouissez-vous, car l'heure a sonné ! Votre quête pour le trône de Lhynn va s'inscrire en lettres de feu dans les *Chroniques de la lune noire*, le nouveau jeu de conquête de Cryo. Certes, le chemin promet d'être tortueux et semé d'embûches, mais armé d'une épée de flammes et de votre courage, vous saurez triompher des chevaliers félons et des mages démoniaques... à moins qu'ils ne deviennent vos alliés dans cette lutte pour le pouvoir suprême !

Chroniques de la Lune Noire

Pierre Le Maréchal

Inspiré de la bande dessinée du même nom, *Chroniques de la lune noire* revendique fièrement sa filiation. Afin de garantir cette fidélité, le logiciel a d'ailleurs été développé par les équipes de Cryo en collaboration avec son scénariste, François Marcela-Froideval. Le joueur en incarne le héros, Wishmerhill, dans l'accomplissement de sa destinée : conquérir l'Empire de Lyhnn. On y retrouve la même ambiance à la fois ténébreuse et flamboyante. L'effet des graphismes et des scènes animées inspirés de l'œuvre originale est renforcé par une bande sonore riche aux tonalités incantatoires.

Si *Chroniques de la lune noire* se veut avant tout une « simulation » de combat de style médiéval-fantastique, il intègre néanmoins des éléments propres à d'autres genres, principalement le jeu de rôle et les simulations de gestion. Du premier, il emprunte la logique de progression du personnage principal et de ses troupes : points de vie et pouvoirs proportionnels à l'expérience accumulée, classes distinctes, objets magiques et sortilèges. Cela n'est pas surprenant, puisque *Dungeons & Dragons* a vu naître Wishmerhill. Le programme prend automatiquement en charge la gestion de ces éléments. Le joueur est informé de ses gains et des progressions éventuelles au fil du jeu, par le défilement des messages. Les caractéristiques des unités sélectionnées s'inscrivent entre parenthèses au bas de l'écran.

Les aspects inspirés des simulations de gestion sont très élémentaires et occupent une place en retrait dans les mécanismes de jeu. Ils sont centrés autour de l'entretien des troupes nécessaires à une campagne et reposent sur la gestion des ressources (or et matières premières) et l'amélioration de la qualité des troupes disponibles. En toute logique, pour avoir accès à l'ensemble des possibilités offertes en ce domaine, le joueur doit tout d'abord conquérir un fief. En parcourant les différents bâtiments de son château, il aura ensuite accès aux troupes associées et pourra effectuer des recherches pour en développer de nouvelles

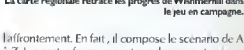
Win 98 WIN 95

Jeu CD-Rom PC en français édite par Cryo. Nécessite un Pentium 233 avec 32 Mo de Ram. Sous Windows 95/98.



La phalange des chevaliers de la justice, précédée d'un ange exterminateur, est en marche !





La carte régionale retrace les progres de Wishmerhill dans le jeu en campagne.

EPOPÉE MILITAIRE AU NIVEAU STRATÉGIQUE

Pourtant, qu'on ne s'y trompe pas *Chroniques de la lune noire* est avant tout un logiciel de simulation de batailles. La majeure partie du jeu se deroule sur deux ecrans distincts stratégique et tactique Le premier est une carte regionale retraçant, tour après tour, le parcours du personnage alors que le second se joue à une plus petite échelle et en temps réel

Sur le plan strategique, le joueur est representé sur la carte par un étendard. Il peut la parcourir avec la souris et obtenir des informations sur les élements qu'elle detaille Neanmoins, les etendards des autres camps ne sont pas toujours visibles, en fonction de leur localisation et de la distance qui les separe du personnage (une bonne representation de l'incertitude strategique) Les deplacements sont plus ou moins rapides selon le climat, le relief et le type de troupe Ils sont pris en charge par l'ordinateur sur un clic droit de la souris et effectues a la fin du tour Les endroits inaccessibles au joueur sont marques d'un cadenas sur la carte

A l'issue de la somptueuse présentation des camps en lutte pour le pouvoir, le joueur peut choisir entre le jeu de campagne, les missions speciales et les escarmouches Il a egalement accès a un bestiaire presentant l'ensemble des troupes et des creatures du jeu. En outre, un editeur de plan de jeu (carte-scenario) est installe dans le même répertoire que le logiciel afin de garantir une duree de vie suffisante au programme



Pour les adeptes de combats « sans suite », Cryo a prevu deux solutions interessantes Les missions speciales sont des affrontements parametres à l'avance qui opposent les differentes factions presentes dans le jeu Le joueur pourra ainsi incarner tour a tour les troupes maléfiques ou l'armée imperiale dans des missions sans rapport les unes avec les autres Outre le plaisir de commander aux differentes troupes du jeu ce système permet de se familiariser avec chacune d'elles Dans le jeu en campagne, notre héros est certain de les croiser sur sa route à un moment ou un autre. Amis ou ennemis ?



Les escarmouches demandent plus de préparation de la part du joueur Il doit choisir les adversaires en présence parmi les quatre camps (l'adversaire est joue par l'ordinateur), ainsi que l'ordre de bataille et la carte où se déroulera l'affrontement. En fait, il compose le scénario de A à Z Les cartes fournies sont nombreuses et variees Tous les types de terrains y sont representes, ainsi que les villages, des bâtiments seuls ou de veritables places fortes L'editeur accompagnant le jeu permet, en outre de laisser libre cours à l'imagination du joueur créatif Pour finir, chaque camp prend des troupes dans une liste distincte afin de former des régiments autonomes lors de l'affrontement





« VENEZ À MOI MILLE ORKHS »

Les combattants des Chroniques de la lune noire

Chaque unite du jeu est definie par des caracteristiques standardisees permettant d'en evaluer la puissance et la resistance Quand le joueur les reunit au sein d'un même regiment, il peut les contrôler plus aisement et combiner les armes afin d'obtenir une meilleure efficacite lors des affrontements Chaque camp possede un axe de developpement specifique et une douzaine de troupes differentes Au total, le jeu utilise quatre tailles d'unite, pour lesquelles le nombre de combattants est different.

Chaque unite a des caracteristiques specifiques :

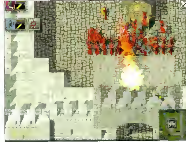
- son moral (de A le meilleur, a E) ,
- ses points de vie (de quelques-uns à plusieurs milliers) ,
- sa puissance (la encore tres variable) ,
- son arme de mêlée principale (ce peut être la magie)

Bien que renommes, on retrouve ici les elements communs a tous les jeux de stratege et de combat, c'est-à-dire le moral et les potentiels d'attaque et de defense de l'unité

Les deplacements sont geres au moyen d'une autre serie de donnees propres a chaque unite appelees les « caracteristiques regiment » Les capacites de mouvement y sont precisees en plaine en forêt et en montagne ainsi que les franchissements de rivieres Ces informations de groupe incluent également le nombre de points d'action et les competences militaires tactiques comme attaquer, rompre le combat, marche forcee ou tendre une embuscade

L'ensemble des caractéristiques des unités présentes dans le jeu peut être consulte grâce au bestiaire Regardez le par curiosite pour les personnages importants, mais surtout avant d'acheter des troupes en campagne ou durant la construction d'un scénario d'escarmouche





A gauche et ci-contre. **Le module d'escarmouches permet de paramétrer le lieux, les camps et les adversaires en présence.**

Ci-dessus. **Wishmerhill s'allie à l'empire contre les brigands. La défense de la garnison contre des forces supérieurs en nombre imposent un placement précis dans la place forte et une bonne utilisation des pouvoirs du héros.**



UN JEU RICHE ET VARIÉ

Le troisième mode de jeu, **la campagne**, est certainement le plus riche de tous. Il permet de suivre la progression du héros central de la série, le demi-elfe Wishmerhill, dans son chemin vers la gloire. C'est aussi le meilleur moyen de commander et d'affronter l'ensemble des troupes disponibles dans des batailles progressivement plus importantes. Les enjeux politiques de la campagne apparaissent à mesure que la trame se déroule et chacun des camps est plus entreprenant que les autres. La lutte pour le pouvoir laisse peu de place à la bonté et la compassion, même chez les représentants de l'ordre comme les Paladins de justice.

A l'issue d'une courte campagne d'initiation durant laquelle notre jeune héros se fait un nom, il doit choisir son camp (voir encadré). Les quatre en présence servent également de niveau de difficulté pour le jeu :

- la Lumière (débutant) ;
- la Justice (confirmé) ;
- la Lune noire (vétéran) ;
- l'Empire (expert).

On peut regretter de ne pouvoir faire varier ce niveau dans chaque campagne puisque les troupes disponibles varient sensiblement, mais les différences traduisent une situation politique particulière. Le module d'escarmouches permet, de toute façon, de créer les affrontements de leur choix, en changeant les rapports de force initiaux entre une noblesse commandée par des félons, un ordre religieux plus attaché au droit qu'à la justice, un empire décadent et une puissance diabolique qui se révèle au grand jour.

La campagne d'initiation s'inspire beaucoup de la bande dessinée. Le héros débute seul et commence par sauver une ferme puis un village, aidé de son épée magique Elvelkill et de ses premiers sortilèges, faits de feu et de vents. En chemin il rencontre des alliés et même des compagnons de route tirés de la bande dessinée, comme Murata (le samouraï silencieux). Cette linéarité permet de suivre une progression comparable à celle du héros de la bande dessinée, mais elle pose parfois des problèmes en cas d'échecs répétitifs dans une mission-clé.

Au fil des aventures, le chevalier solitaire s'entoure d'une troupe de plus en plus importante grâce à ses investissement et au résultat de ses rencontres. Il peut même, après avoir acquis une renommée suffisante, passer des accords diplomatiques avec d'autres races établies dans l'empire, entre autres les Nains, les Elfes, les Géants, les Orkhs, les Morts Vivants ou les Démons. Ce n'est pourtant pas un aspect majeur des *Chroniques de la lune noire*, où la diplomatie la plus répandue est précédée d'un mètre et quelques d'acier trempé...

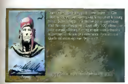
Comme dans toutes de simulations de batailles en temps réel, les commandes de Chronique sont accessibles directement à la souris et au clavier. Les fonctions de la souris varient selon le niveau de jeu (stratégique ou tactique) et le mode de contrôle choisi par le joueur (déplacement ou combat). Les informations sélectionnées s'affichent dans des fenêtres sur un simple mouvement de la souris et les messages en incrustation permettent de suivre le déroulement du jeu (ainsi que de marquer le passage du temps). Les déplacements de l'étendard sur la carte stratégique donnent lieu à des « rencontres » avec des troupes adverses ou des lieux (le plus souvent une agglomération et une garnison).

UN « TEMPS RÉEL » PARFOIS CONFUS

Dès qu'une phase tactique débute, l'interface change pour afficher une partie du champ de bataille en vue aérienne et le jeu passe en temps réel. Les éléments du décor et les reliefs, représentés en perspective, sont aisés à distinguer. Les unités sont dessinées et animées dans le même style, mais il est parfois un peu difficile de déterminer immédiatement la nature des troupes d'un même camp (archers et soldats par exemple). Fort heureusement, un simple passage de la souris permet d'obtenir les informations nécessaires.

Très conviviale et d'accès facile, cette interface pose néanmoins quelques problèmes durant les affrontements en temps réel. En effet, la sélection d'une unité se fait par un clic gauche de la souris et il est parfois difficile « d'attraper » une unité en

L'éditeur de terrain fourni est accessible en dehors du jeu



Les missions, les conseils de jeu et les rencontres sont présentées par les personnages.

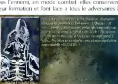
mouvement sur le camp de bataille, en particulier quand il s'agit d'un heros solitaire Or, ces unites de petite taille disposent souvent de pouvoirs magiques extrêmement utiles.

Le joueur doit donc parfois choisir entre maintenir son ordre de bataille et utiliser les pouvoirs a sa disposition dans les endroits sensibles Par ailleurs les deplacement durant les phases de combat sont enregistres par un clic droit, une confusion supplementaire C'est pourquoi, le stress associe au temps reel provoque souvent des successions d'ordres et de contre-ordres peu compatibles avec efficacite.

Cryo a toutefois opté pour une solution radicale à ce probleme, avec la possibilite de mettre le jeu en pause et de donner ses ordres tranquillement aux unités Un plus très appreciable par rapport aux autres jeux en temps reel, et qui s'avere indispensable en raison des petites imperfection de l'interface et de la confusion des combats.

Après les premieres batailles relativement simples voire proches du jeu de rôle en raison de la solitude du personnage, le jeu en campagne demande une maîtrise de plus en plus importante de cette interface C'est également vrai dans les missions speciales et les embuscades, ou la variete des situations et des forces en présence permet de creer des affrontement entre des armees de plusieurs milliers de combattants

L'efficacite desdites troupes etant largement superieure (+ 25 %) tant qu'elles gardent leurs formations d'origine, il est aisé de comprendre combien cette maîtrise conditionne le succes C'est particulierement vrai en campagne, ou l'échec se traduit le plus souvent par le deces du vaincu, et la fin de l'histoire Les unités peuvent opter entre deux modes d'action deplacement ou combat En mode deplacement, elles se déplacent le plus vite possible sans consideration pour leur formation et n'engagent pas l'ennemi, en mode combat elles conservent leur formation et font face a tous le adversaires à





Revers de fortune pour l'élu du destin.. Dans ce cas, la campagne s'arrête, ce qui arrive assez fréquemment car Wismerhill est souvent la cible prioritaire des unites ennemies. On aura soin de le mettre à l'abri et de l'engager avec prudence

portée Dans les faits « l'intelligence » tactique des unites n'est pas toujours optimale certaines poursuivent une ennemi qui fuit au mepris du danger, d autres restent desesperement statiques sur le feu d'archers adverses C'est le probleme classique des jeux en temps reel ou il est pratiquement impossible d'obtenir un comportement à peu pres rationnel des troupes Là encore, la possibilite de « pauser » le jeu s'avere inestimable

Chronique de la lune noire s'annonce donc comme une adaptation réussie de l'œuvre d origine, dans un style tenant à la fois de *Heroes of Might en Magic* et d'*Age of Empires* Sans reelle originalite sinon son sujet et quelques nouveautes de realisation ce logiciel semble avoir beneficie de la preparation que meritait cette epopee picturale Par rapport a notre premier article l'equipe de Cryo a donc reussi son pari, c'etait une sacrée gageure ! Les deux éditeurs de scenarios apportent, en outre, un element de durée fort appreciable Seules l'equilibre et la difficulte generale des campagnes semblent encore perfectibles, mais ce n est pas determinant.

Seule absence notable le jeu en réseau Même si les campagnes sont suffisamment riches pour satisfaire les joueurs, un tel produit se serait magnifiquement prêté a une adaptation au jeu en réseau, ne serait-ce que pour l'editeur d'escarmouches Cryo a probablement rechigne devant la difficulte mais l important est de disposer d'un jeu qui fonctionne parfaitement et traduit bien l'esprit de la BD, c'est deja enorme !

Epique, splendide, variee, combinant plusieurs genres, *Lune noire* repondra, c'est certain, à la demande des milliers de lecteurs passionnes de la bande dessinees, souvent joueurs de jeux de rôles sinon de stratégie Pour les autres son intérêt reside dans la variete des troupes disponibles, la diversite des situations tactiques et la richesse de l'univers de jeu ❐

UN EMPIRE EN DÉCOMPOSITION

La saga de Wishmerhill s'articule autour d'une destinee preparee a l'avance par les dieux ou leurs equivalents aux enfers L enjeu de la lutte n est rien d autre que l Empire de Lyhnn lui même, aussi decadent soit-il Les unites disponibles dans les *Chroniques de la lune noire* pour accomplir la tâche proviennent de quatre factions rivales dont les sources de puissance et les specialites varient grandement En voici une presentation rapide

L'Empire

Dirigee d une main de fer depuis des dizaines d annees par Haggendorf 1er c'est un regime dynastique vacillant, certes mais qui beneficie encore des force d inertie que lui vaut son anciennete Cette legitimite lui donne acces a d'immenses ressources accumulees au fils des siecles

- les legions impériales (soldats, archers cavaliers leviathans, officiers) ,
- les institutions (pretres et mages)
- les dragons (un pacte tres ancien)

Les chevaliers de lumiere

Cree a l origine pour incarner les valeurs de la noblesse l ordre des chevaliers de lumiere est devenu un nid de serpents a mesure que vieillissait l empire Il est anime par des rancunes ancestrales que manœuvre habilement le celebre Fratus Sinister, afin d ourdir de sanglants complots Il se voit bientôt sur le trône suprême et dirige deja une armée classique

- des troupes medievales (soldats, archers, cavaliers)
- un ordre de chevaliers (phalanges chars chevaliers engins de guerre) ,
- des prêtres et des mages gagnes a sa cause

Les paladins de justice

Puisant sa source au plus profond de la loi l ordre des paladins commande par le seigneur Parsifal tente d imposer un ordre nouveau sur les terres impériales Convaincu de la corruption fondamentale du regime, il desire faire table rase et instaurer un système plus juste sinon plus clément Pour ce faire le chevalier de la loi dispose

- de troupes medievales classiques ,
- d un ordre religieux combattant (phalanges chevaliers, paladins)
- de mages et de prêtres ,
- de la possibilite d invoquer un ange (exterminateur !)

La Lune noire

Le camp de la Lune noire est un ancien ennemi de l Empire. Il est sous la coupe d un mage dement, Haazel Thorn, et de son âme damnee le baron de Moork Fonde autour d'une secte malefique et associe aux forces les plus negatives qu'il soit, il peut aligner les troupes des troupes composees de monstres et de morts-vivants

- les humanoïdes (orkhs, trolls) et les geants ,
- la baronnie de Moork (gardes noirs)
- la secte de la lune noire (prêtres, mages, necromants, seigneurs)

Les autres forces

D autres puissances presentes dans l empire, disposent egalement de troupes distinctes Il s agit des elfes (archers danseurs de guerre et arbres enchantes) et des nains (hacheurs, arbaletriers et tortues geantes) Il est possible de s adjoindre leurs services par des alliances ou en engageant des mercenaires quand l occasion se presente Attention cependant a menager les sensibilites Il est souvent dificile voire impossible de forcer des alliances entre races ennemies

On trouve enfin, deux autres types d unites Tout d abord les nombreux monstres : morts vivants (squelettes zombies, vampires), demons et autres elementaires invoques durant les batailles Ce sont parfois de precieux allies mais le plus souvent des ennemis redoutables La derniere categorie regroupe des engins de siege inspires de la guerre medievale qui forment un ensemble autonome avec leur equipage balistes, catapultes, beliers et tours d assaut ❐

CHRONIQUES DE LA LUNE NOIRE

Qualités : bonne adaptation d'un univers riche et prenant, simulation agrémentée de jeu de rôle et de gestion, variété des troupes et des situations tactiques, éditeurs de cartes et de batailles

Défauts : interface entraînant des erreurs de manipulation, difficulté et linéarité des campagnes, pas de jeu en réseau, pas de manuel de jeu..

BIEN que le volet naval d'*Age of Empires* soit moins primordial que la partie terrestre, les mers offrent tout de même de belles possibilités de combat. Surtout, la maîtrise des océans est la condition sine qua non à toute invasion maritime. Cette article fait le point sur les différents mécanismes qui empêcheront votre empire de couler à pic !

Jean-Cyrille WAAG



AGE OF EMPIRES
2 - Trirèmes et pêcheurs

L'importance à accorder aux strategies navales depend bien sûr tout d'abord de la presence de mers et de la position des terres En simplifiant, on trouve dans *Age of Empires* les types de géographie maritime suivante

– **les cartes « mediterraneennes »** : elle affiche une grande mer centrale entourée de terres, c'est l'étendue océanique est ideale pour les grandes batailles navales Le sens tactique des joueurs peut pleinement s'exprimer car l'espace important permet de manœuvrer a loisir

– **les cartes « insulaires »** : enchevêtrement de petites îles reliees entre elles par des hauts-fonds (ce qui ne gênera pas la navigation des navires) ou séparées par de petits bras de mer C'est une carte faite pour les embarcations rapides pouvant frapper vite et disparaître avant d'être touchées par les défenses terrestres de l'ennemi On y pratiquera plus volontiers une guerre d'embuscade

– **les cartes « côtieres »** : il s'agit de plusieurs grandes îles (géneralement deux) separees par des mers distinctes reliées seulement par quelques detroits. La fermeture desdits detroits, au moyen de quelques tours par exemple, permet alors le développement de flottes puissantes avant de les lancer sur l'adversaire Sur ce type de carte, le contrôle de son propre océan est primordial pour s'assurer la victoire.

Comme on le voit, les différences entre les cartes determinent pour une bonne part la stratégie à mettre en œuvre ainsi que le type d'unites à engager C'est d'ailleurs la marque des grands stratèges que de s'adapter et d'exploiter au mieux le terrain sur lequel ont lieu les engagements : cette maxime maintes fois demontrée sur terre trouve également sa justification sur mer.

En tête. **Les Jagannâth peuvent même venir à bout de fortifications situees en hauteur.**

LE CHOIX DE LA CIVILISATION

Autre element determinant, le choix de la civilisation repose ici, hors les préferences de chacun, sur des critères de technologies navales, certaines peuplades etant mieux outillées que d'autres pour la guerre navale *Ages of Empires* présente toutefois beaucoup moins de variété dans les navires que dans les unités terrestres ; par conséquent, la puissance de tir étant nécessaire, toute civilisation n'accédant pas à la technologie de la trirème sera a

Ci-dessous. **Une attaque sur la côte détruit les fortifications qui protegent le port.**

A droite. **Les trirèmes à catapulte détruisent les fortifications côtières avant le debarquement des troupes au sol**





prion écartée. La monotonie relative des différents types de navires amène à choisir la civilisation sur des critères technologiques tels que la cadence de tir, la résistance ou la productivité.

On trouve dans ce contexte deux grandes familles de civilisations, les « vifs » et les « lourds ».

● **Les civilisations « vives »**

Les **Carthaginois** disposent de deux avantages. Leurs transports de troupes sont rapides, ce qui permet d'échapper au feu adverse et d'amener à bon port plus de troupes en un temps donné ; par ailleurs, la défense est très bien assurée par les galères incendiaires (une des unités navales les plus puissantes si bien employée) qui possèdent un bonus d'attaque supplémentaire ce qui les rend encore plus redoutables. Toutefois, la marine de Carthage ne possède pas d'unités lourdes telles que les trirèmes à catapulte ou les Jagannâth.

Les **Grecs** disposent également de toutes les unités navales, excepté la galère incendiaire, et surtout, tout leurs navires de combat gagnent 30 % en rapidité de déplacement par rapport à leur adversaires.

● **Les civilisations « lourdes »**

Ces civilisations se caractérisent par un armement amélioré.

Les trirèmes **perses** possèdent une cadence de tir supérieure (+ 50 %) ce qui leur permet d'écraser rapidement toute résistance ou de détruire les ports ennemis plus vite que les villageois ne peuvent les réparer.

Les **Phéniciens**, dont la réputation maritime n'est plus à faire, associent à une productivité élevée dans la coupe du bois (avec pour corollaire une industrie navale au rendement important), des navires lourds dont la cadence de tir est très rapide (+ 65 % pour les trirèmes à catapulte et les Jagannâth).

Il existe enfin trois autres civilisations qui présentent un intérêt pour les conflits navals sans qu'on puisse les rattacher aux deux familles précédemment décrites.

On trouve ainsi les **Minoens** qui disposent de tous les types de navires mais dont la principale force est d'ordre économique car le coût de leurs bateaux est de 30 % inférieur, ce qui représente un avantage important quand on garde à l'esprit que les ressources sont limitées sur les îles.

Les **Yamato** offrent des avantages communs aux deux familles de civilisations. Leurs villageois sont toujours aussi véloces (voir Cyber 12) et ils construisent des navires très bien finis, ce qui augmente leur résistance et leurs points de vie.

Enfin, les Hittites sont une exception. Bien que n'accédant pas à la technologie des trirèmes, ce qui devrait les écarter d'emblée de cette sélection, le fait que leurs navires possèdent une portée de tir supérieure (+ 4) à l'ennemi les rend redoutables. Toutefois, on réservera ce choix pour la carte « îles » où leurs unités légères feront merveille dans la guerre d'embuscade.

Les autres civilisations présentent trop peu d'intérêt pour la guerre maritime mais le choix présenté ici reste tout de même assez vaste pour que chacun trouve un peuple à même d'exprimer ses goûts tactiques. Citons, à titre anecdotique, les Palmyréens, peuplade du désert s'il en est, dont les navires de commerce sont les meilleurs du jeu puisqu'ils transportent deux fois plus d'or que les autres civilisations.



Ci-dessus. Illustration de la tactique kamikaze, les galères incendiaires détruisent un port.

A gauche. Les tours protègent les ports, les navires protègent les pêcheurs.

LE PORT

Élément essentiel de la stratégie navale, le port est le centre nerveux de votre flotte.

Tout d'abord, n'hésitez pas à pratiquer une politique de redondance dès l'âge du bronze : avec plusieurs ports, la perte de l'un d'entre eux du fait d'une attaque ennemie sera moins sensible et ne perturbera pas votre stratégie.

Ensuite, protégez vos ports. Il existe pour cela différentes options :

– en premier lieu, servez-vous de la géographie dans l'implantation de vos bâtiments ; par exemple, en construisant votre port au fond d'une baie, il suffit d'ériger des tours de garde sur les promontoires fermant la baie pour en interdire l'accès ;

– en protection avancée, une ou deux galères incendiaires (si vous en disposez) serviront à semer la panique au sein de l'escadre ennemie et pourront couler plusieurs navires avant d'être anéanties ;

– ensuite, des tours de part et d'autre du port servent à le protéger et à ralentir l'attaque adverse pour vous permettre d'acheminer des renforts, renforts qui peuvent être constitués, en plus de vos navires, par des catapultes si leur portée de tir permet d'atteindre les bateaux.

– enfin, quelques paysans peuvent réparer le port et les tours en permanence pour distraire l'ennemi et permettre à vos infrastructures d'en réchapper ; de même, l'emploi des prêtres, bien que les navires soient plus résistants à la conversion, peut être fort intéressant.

La meilleure solution toutefois, consiste à s'assurer du contrôle des mers pour empêcher l'adversaire de s'approcher de vos ports !

LES CARACTÉRISTIQUES DES NAVIRES

Navires	Coût	Points de vie	Attaque	Portée	Vitesse	Caractéristiques
Bateau de pêche	50b	45	–	–	M	
Navire de pêche	50b	75	–	–	R	
Bateau de commerce	100b	200		–	R	
Navire marchand	100b	250	–	–	R	
Transport léger	150b	150		–	M	
Transport lourd	150b	200	–	–	R	
Navire éclaireur	135b	120	3	5	R	
Galère de combat	135b	160	8	6	R	
Galère incendiaire	135b, 40o	200	24	1	R	+ 5 de dommages par balistes et hélépolis, +10 par armes de siège
Trirème	135b	200	12	7	R	Cadence de tir _ sec
Trirème à catapulte	135b, 70o	120	35	9	R	Cadence de tir 1/5 sec
Jagannâth	136b 70o	200	35	10	R	Cadence de tir 1/5 sec

Tous les navires sont deux fois plus résistants à la conversion



Les ports sont protégés par des tours, les troupes embarquent pour envahir l'ennemi.

A l'inverse, il existe une tactique pour détruire les ports ennemis qui peut sembler kamikaze mais dont le coût reste minime au vu des résultats obtenus : envoyez un petit commando composé de deux ou trois trirèmes qui combattront les défenses ennemies et, pendant ce temps, engouffrez dans la brèche une galère incendiaire droit sur le port qui détruira celui-ci en deux temps trois mouvements.

LES UNITÉS

La flottille de pêche

Le bateau et son amélioration, le navire de pêche, seront vos principales sources de ravitaillement en début de partie (avant de pouvoir construire des fermes), ils sont efficaces et travaillent vite surtout si les zones de pêche sont proches de vos ports. Toutefois, il faut veiller à les protéger pour leur éviter une destruction précoce.

La flottille de commerce

Elle présente peu d'utilité. Que ce soit le navire de commerce ou le navire marchand, ils sont tres peu utilisés car les échanges commerciaux sont purement anecdotiques dans *Age of Empires*. Vous pourrez éventuellement les utiliser dans une partie multijoueurs, avec vos alliés, pour compenser des pénuries de ressource de part et d'autre.

La flottille de transport

Le transport léger embarque dix combattants, le transport lourd en embarque quinze. On s'en sert pour débarquer sur les territoires ennemis et massacrer joyeusement l'adversaire. Pour cela, il vaut mieux avoir le contrôle des mers ou prévoir une bonne escorte, si l'on veut éviter de voir couler ses troupes avant leur débarquement.

A l'inverse, si l'on tente de vous envahir, faites tout pour couler le transport ennemi avant qu'il n'atteigne votre rivage. Vous pouvez également faire preuve d'un certain sadisme en convertissant le transport ennemi qui arrive vers vous (attention, la conversion du transport n'implique pas la conversion des transportés) avant de le renvoyer se faire couler par ses frères d'arme !

La flotte de guerre

Le navire éclaireur est rapide mais faiblement armé, il servira essentiellement à l'exploration de la carte et à la protection des flottilles de pêche.

La galère de combat est plus résistante et mieux armée que le navire éclaireur, c'est un navire parfait pour la guerre d'embuscade ou pour commencer à sécuriser les mers avoisinants vos ports.

La galère incendiaire est un des navires les plus puissants du jeu. Elle combat au contact en incendiant les navires ennemis avec un feu grégeois. Il suffit d'en lancer quelques unes sur une escadre ennemie pour décimer celle-ci ; son utilisation fera merveille sur les trirèmes à catapulte et les jagannâth. En corollaire à cette puissance, la galère incendiaire est très sensible au tir des armes de siège qui en répandant les feux en train d'être préparés peuvent détruire la galère incendiaire elle-même.

La trirème constitue le fer de lance et l'ossature de la flotte de combat ; rapide et bien armée, elle peut même venir à bout des trirèmes à catapulte ou des jagannâth.

La trirème à catapulte présente peu d'intérêt pour la lutte sur mer proprement dite. C'est une unité faible et sa cadence de tir est très lente, une trirème en vient facilement à bout. On s'en servira plutôt pour détruire les installations côtières en vue de préparer un débarquement à terre tout en la protégeant par des trirèmes.

Le jagannâth est une version améliorée de la trirème à catapulte qui possède une portée et une zone de dommages plus étendue. On l'utilisera donc dans les mêmes conditions que la trirème à catapulte.

Rappelez-vous une nouvelle fois que l'emploi des unités de combat se conçoit toujours comme une « Task Force » et nécessite le regroupement de forces complémentaires. Ainsi vous aurez intérêt à créer deux (rarement plus pour des questions de maniement du jeu) groupes de vaisseaux : trirèmes et galères incendiaires en première ligne d'une part et trirèmes à catapulte et jagannâth d'autre part pour profiter pleinement des avantages de chaque vaisseau. N'oubliez pas non plus d'adapter le choix de vos unités suivant les avantages et les inconvénients de la civilisation avec laquelle vous jouez.



Les galères de combat peuvent facilement venir à bout des puissantes trirèmes à catapulte.

L'ÉCONOMIE D'UNE PUISSANCE MARITIME

● **Âge de pierre**

Il faut construire un grenier, un puits de stockage pour le bois et un port. Affectez beaucoup de villageois à la coupe du bois et des bateaux à la pêche.



Les trirèmes à catapulte sont fragiles face aux simples trirèmes.

● **Âge de l'outil**

Créez un marché pour développer la menuiserie afin d'augmenter la coupe du bois et la domestication pour éviter d'utiliser trop de bois pour la nourriture. Construisez des navires éclaireurs pour explorer la carte et protéger les navires de pêche.

● **Âge du bronze**

Construisez un siège de gouvernement, un atelier de siège et plusieurs ports.

Développez l'artisanat pour les armes et la coupe du bois. Développez la roue et l'architecture pour accélérer la construction navale, la charrue pour la nourriture.

Construisez des galères de combat et commencez à attaquer les installations ennemies.

● **Âge du fer**

Développez l'alchimie pour les galères incendiaires, la balistique et l'ingénierie pour la flotte de combat. Développez l'artisanat évolué pour la coupe du bois, l'irrigation pour les fermes.

Servez-vous des trirèmes pour prendre le contrôle des mers. Passez le plus vite possible à jagannâth et commencez à attaquer les défenses côtières afin de préparer un débarquement chez l'adversaire.

Dans tous les cas, faites réparer vos bateaux plutôt que d'en construire d'autres car la différence de coût est énorme et l'avantage des réparations, ce qui vous permettra d'économiser du bois.

Et gardez toujours en tête l'adage : « *Celui qui contrôle la Méditerranée contrôle le monde* ». ❐

AVEC *Front de l'Est II*, Talonsoft propose une mise à niveau du jeu original, à la norme de *Front de l'Ouest*. Etape logique et bienvenue dans un processus ininterrompu d'améliorations, cette nouvelle version reste toutefois proche du titre de base.

Jean-Claude BESIDA

Rappelons brievement les caractéristiques de cette *Campaign Serie* il s'agit de simulations tactiques au tour par tour, chaque hexagone de terrain representant 250 m et chaque tour 6 mn Les scenarios les plus jouables sont a l'echelle du bataillon, mais peuvent mobiliser des effectifs bien plus lourds. Une unité represente une section de combat ou un escadron de blindes, caracténsée par des valeurs de moral, de tir, d assaut et de defense Le systeme de jeu est classique, chaque unité dependant un certain nombre de points pour se déplacer et pour tirer au cours de son tour avec éventuellement des tirs defensifs automatiques de l ennemi

QUELLES NOUVEAUTES ?

Pour ce qui concerne le systéme de jeu, on retrouve toutes les ameliorations de *Front de l'Ouest* Avec l'option « Brouillard de la guerre » activée, la détection des unites ennemies ne depend pas seulement de l'existence d'une ligne de vue mais aussi du type de terrain et des dimensions du matériel mis en œuvre - les canons antichars dissimulés retrouvent tout leur rôle Pour les combats de chars, trois valeurs de blindage sont prises en compte (face, arriere, latéral) De cette maniere les véhicules sont saisis plus finement et des tactiques de contournement deviennent plus payantes qu'auparavant La presence de QG tactiques integres à la premiere unite de chaque compagnie oblige a faire manœuvrer les troupes en gardant les unites d'une même formation a proximite sous peine de pénalites pour la reorganisation en cas de pertes.

Les regles d'engagement (portées et types de cibles) pour les tirs defensifs automatiques peuvent être definies par formation et non plus globalement, option qui plaira aux plus minutieux Enfin, la programmation a ete amelioree et l'IA joue legerement mieux et plus rapidement que dans la precedente version

L interface devient plus pratique Les hex vises par des tirs d'artillerie ou des raids aeriens sont marques, ce qui permet de preparer de beaux barrages sans faire d'erreurs Les boutons sont mieux disposes, et on peut reperer d un seul clic la portee des armements Les graphismes du terrain ont ete légerement revus et quelques elements nouveaux (bâtiment Isolé mur fortifie, chemin, plage) apparaissent, mais on n'est tout de même pas dans *Close Combat III* !

Parmi les nouvelles unites, on decouvre plusieurs nouveaux blindés comme le monstrueux prototype Maus ou des blindes livres par les Alliés (Matilda, M4 Sherman), et toute une gamme de fantassins exotiques skieurs, NKVD, Luftwaffe, Volkssturm L'editeur d'organisation comporte de nouvelles formations comme la Großdeutschland et les unites de cosaques

L'appui aérien est mieux modélisé avec 24 appareils dotés des valeurs différentes pour le combat antichar et antipersonnel Ces avions se repartissent entre l'Allemagne, l'URSS et tous les pays de l'Axe En effet Talonsoft a juge bon d'inclure non seulement les scénarios et les unités de l'original mais encore tout le contenu du Battlepack, avec les Finlandais, les Roumains, les Hongrois, les Italiens et les Polonais pour refaire la campagne de 1939 Au total, on a 150 scenarios, dont 50 sont totalement nouveaux Ceux que nous avons testes sont vraiment passionnants

On trouve enfin deux nouvelles campagnes aleatoires un peu decevantes, et seulement deux excellentes campagnes historiques La premiere permet de suivre la 2 Panzer-Division de Vyazma a Moscou a l'automne 1941, l'operation Rumyantsev elle retrace les exploits de la 20ᵉ brigade blindée de la Garde dans le secteur de Belgorod-Kharkov pendant l'été 1943

Au total, *Eastern Front II* annule et remplace *Front de l'Est*. Ce n'est pas pour autant un jeu nouveau, il s'agit plutôt d'une mise a jour améliorée Nous le conseillons sans hésiter a ceux qui ne possedent pas le premier opus ni le Battlepack Pour les autres, il faut tout de même être un vrai mordu pour l'acquerir en sus ❐

Une colonne de T-34/85 et de Sherman avance plein ouest lors de l'opération Bagration On trouve du matériel « prêt-bail » dans quelques nouveaux scénarios.

FRONT DE L'EST 2

MISSION

FRONT DE L'EST II

Qualites simulation éprouvée et de bonne facture richesse des situations tactiques, excellent editeur de scénarios

Defauts systeme de combat obsolete a la fois trop simple et peu efficace interface et graphismes corrects mais pas vraiment convaincants IA deficiente Jeu assez lent, aucune nouveaute fondamentale par rapport a *Front de l'Est*.

Jeu CD-Rom PC en anglais édité par Schwerpunkt. Nécessite un 486... Sous DOS 6.2 ou suivants.

PEU CONNUS, voire confidentiels, les jeux de la firme Schwerpunkt sont l'adaptation informatique de jeux d'histoire sur carte classiques. D'une facture très sobre, ces logiciels sont néanmoins plaisants, surtout pour ceux qui ont pratiqué le jeu sur carte et ont la nostalgie d'un passé encore récent... Voici le dernier-né de cette série : *Smolensk to Moscow*.

Omar JEDDAOUI



Au niveau de zoom le plus fin, on distingue bien les divers types d'unités et leurs caractéristiques (attaque, défense, mouvement). Ici les Allemands tentent une percée à l'est de Roslavl lors de l'opération Typhoon (octobre 1941)

SMOLENSK TO MOSCOW

Pas de 3DFX, d'effets sonores ou de vidéo... *Smolensk to Moscow* tourne sous DOS avec une interface très simple mais suffisante. En contrepartie, nul besoin d'avoir une machine surpuissante et de passer des heures à configurer sa machine ou son logiciel. Ça tourne sans anicroche et c'est rapide. De plus les règles du jeu, la description des scénarios, l'historique des batailles sont inclus dans le logiciel. La prise en main est donc extrêmement rapide et les mecanismes du jeu sont limpides.

Smolensk se joue à partir d'une carte 2D representant la région comprise entre (eh oui !) Smolensk et Moscou d'ouest en est, et Ostashkov et Orel du nord au sud. Plusieurs niveau de zoom sont disponibles. Les unités sont représentees au niveau de la division pour les Allemands et de la brigade ou de la division pour les sovietiques. Il suffit de cliquer sur une unite pour la faire se deplacer ou combattre.

Neuf scénarios couvrant la période de la fin 1941 au debut 1943 simulent les tentatives allemandes pour prendre Moscou et les diverses contre-offensives sovietiques dans la region. Ces scenarios peuvent être edités pour en changer les caractéristiques, ce qui ajoute de la flexibilité au produit. On peut jouer en table tournante, par correspondance ou contre la machine. Pas de miracles de ce côté là, l'IA est correcte, sans plus.

Les unités sont representees par les classiques symboles OTAN. Les divisions « sibériennes » s'apprêtent a desserrer l'étau allemand sur Moscou. La contre-offensive d'hiver a commencé (décembre 1941).



UN SYSTÈME CLASSIQUE

Le jeu reprend un système, au tour par tour, très classique pour les jeux d'histoire sur carte. Le joueur actif deplace d'abord toutes ses unites et effectue ensuite ses combats un par un. A l'issue de chaque combat, les unites victorieuse peuvent avancer dans les hex libérés par l'adversaire. Les unités mécanisées peuvent alors combattre une nouvelle fois.

Le logiciel determine ensuite quelles sont les unités ravitaillees (le ravitaillement suit les routes et les chemins de fer et est coupé par la présence d'unites adverses ou de leurs zones de contrôle). Les unites non ravitaillees ne peuvent plus attaquer et voient leur capacite de défense se reduire à chaque tour (elles récuperent ces capacites lorsque le ravitaillement est retabli). L'encerclement est donc determinant.

Quelques règles optionnelles viennent ajouter un peu de sophistication : l'aviation (appui au sol ou ravitaillement des unités encerclees), l'incertitude strategique, les etats-majors, la limitation du nombre d'attaques par tour (ce qui encourage les joueurs à monter des plans rigoureux), la fatigue (une unite ne peut pas attaquer plus de trois tours d'affilee) ou la possibilite de se retrancher, etc.

Les combats sont résolus à l'aide d'un simple rapport de force attaquant/defenseur et un jet de de (entre 1 et 6). Les unités les plus fortes ont sept points d'attaque et de defense, les plus faibles un point. Ces points de combat sont modifiés, à la hausse ou a la baisse, par divers facteurs comme le terrain, le niveau de retranchement, le ravitaillement, etc. Les generaux retors n'auront evidemment cesse d'optimiser ces facteurs qui sont parfaitement decrits dans les règles du jeu. Les resultats des combats sont des pertes ou des hex de recul. La victoire finale se juge au nombre d'objectifs pris et au ratio pertes infligées/pertes subies.

Il ressort de tous ces mecanismes que la tactique de l'attaquant devra être de concentrer ces forces pour percer en quelques points, puis utiliser ses unités mécanisees pour encercler l'adversaire et saisir les nœuds de communication. Le défenseur devra bâtir des lignes de defense solides en s'appuyant sur les obstacles naturels (forêts, villes). Il devra également garder des forces mobiles en réserve pour contre-attaquer les percees adverses et eventuellement degager ses unites encerclées. L'alternative est de defendre quelques points-cles et de jouer le « contre », à savoir reculer rapidement et en bon ordre pour attirer l'attaquant dans un traquenard. En somme on est tout a fait dans la logique des combats de l'epoque !

Ce n'est pas un hasard si *Smolensk to Moscow* reste confidentiel. Ce produit s'adresse a un public particulier, celui des stratèges « à l'ancienne », et il est surtout concurrence par la sophistication et la qualité de la nouvelle géneration des jeux d'histoire informatique. A l'ecart de l'hysterie multimedia, *Smolensk* est un produit simple, sans pretention mais complet et bien realisé. Les nostalgiques du jeu d'histoire sur carte apprecieront sans nul doute, et en tout etat de cause, c'est une bonne introduction à la stratégie ! ❐

SMOLENSK TO MOSCOW

Qualites : simplicite, flexibilite et excellent rendu des jeux d'histoire « classiques ».

Défauts : graphismes quelconques, interface perfectible, IA moyenne.

La societe Schwerpunkt est sur le net : **www.ghg.net/schwerpt/index.htm**. On peut y retrouver les patchs pour les jeux de cet editeur et passer commande.

ABONNEZ VOUS A CYBER STRATEGE

PROTÉGEZ VOTRE COLLECTION DE CYBERSTRATEGE
avec les nouvelles **reliures** et constituez ainsi une source inépuisable de stratégie



CYBERSTRATÈGE

est le premier et unique magazine consacré intégralement aux jeux de stratégie et de gestion sur ordinateur.

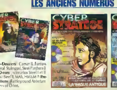
Tous les deux mois, ***découvrez*** en avant-première les nouveautés stratégiques, suivez ***nos conseils*** sur les plus grands jeux du moment, et avec le CD-Rom inclus, ***jouez*** à nos dizaines de scénarios pour vos jeux préférés. Pour en profiter, une seule tactique :

ABONNEZ-VOUS !

Bon a decouper (ou a photocopier) et a renvoyer avec votre règlement à

HISTOIRE & COLLECTIONS
5, avenue de la République, 75541 Paris Cedex 11
Tel 01 40 21 18 20 – Fax 01 47 00 51 11

LES ANCIENS NUMÉROS DE CYBERSTRATÈGE







N°1-Dossiers Caesar II, Fantasy General, Stalingrad, Steel Panthers II. **Le CD-rom** scenarios Steel I et II. Patchs Steel II, MAX, HM&M 2. **Presentations** Battleground Antietam, Masters of Orion.

N°2-Dossiers Masters of Orion II, Battleground Waterloo, Steel Panthers II (2), MAX. **Le CD-rom** scenarios Steel II, Age of Rifles. Patchs Masters of Orion II, Steel I. **Presentations** CIoA, Warlords III.

N°3-Dossiers Civilization II, Age of Rifles, Civil War Generals, Great Battles of Alexander. **Le CD-rom** campagne et scenarios pour Steel II. Patchs Civ II. **Presentations** Close Combat 2, Age of Empires.

N°4-Dossiers Close Combat 2, Warlords III, X-Com 2, Battleground Napoleon, Steel II (3). **Le CD-rom** 20 scenarios Steel II, Patch X-Com. **Presentations** Age of Empire, Steel III, Front de l'Est, Operation Panzer.

N°5-Dossiers La Bataille des Ardennes, Battleground Secession, Close Combat 2, Steel II (4), le combat naval, jeux Mac. **Le CD-rom** campagne et scenarios Steel I et II, MAX, Age of Rifles...







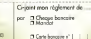
N°6-Dossiers Great Battles of Hannibal, Total Annihilation, Close Combat 2, Opération Panzer, Myth, HM&M II, jeux budget. **Le CD-rom** scenarios Steel II, Dark Reign, MAX. Patchs Waterloo, Operation Panzer.

N°7-Dossiers Operation Panzer (2), Front de l'Est, Civilization II. **Le CD-rom** scenarios et campagne Steel I et II, Front de l'Est, Civilization II. **Presentations** Starcraft, Les Grandes Batailles de Cesar, Est. Front de l'Est.

N°8-Dossiers Rebellion, Steel II, Ages of Rifles, Front de l'Est, Dark Omen, Civilization II (2). **Le CD-rom** scenarios Age of Rifles, Steel II, Civ 2. Patchs Battleground, Front de l'Est, Achtung Spitfire, Steel II.

N°9-Dossiers Civilization II (3), Cryo Interactive, Rebellion (2), Steel II (2). **Le CD-rom** scenarios Age of Rifles, Steel II, HM&M 2, Civ 2, campagnes OAW et Steel II. **Presentations** OAW, Mech Commander...





N°10-Dossiers Civilization II (4), Operational Art of War (1), Steel 2 (3), Mech Commander. **Le CD-rom** scenarios Civ II, Warhammer, Steel II, OAoW, Front de l'Est, Age of Empires. Patchs Steel II, GBoH, OAoW, Civ II.

N°11-Dossiers Civilization II (5), Operational Art of War (2), Cæsar III, Anno 1602, les jeux action-strategie. **Le CD-rom** scenarios Civ II, Steel II, OAW, Front de l'Est, HM&M II, Age of Rifles. Patchs CC2, Steel II.

N°12-Dossiers Age of Empires, Close Combat 3 (1), Chaos Gate, les jeux de commandement tactique. **Le CD-rom** scenarios OAW, Civ II, Front de l'Ouest, HM&M II, Steel II, Age of Rifles.

N°13-Dossiers Alpha Centaury, Close Combat 3 (2), Railroad Tycoon 2, jeux tactiques en equipe, jeux de conquete, jeux budget (2). **Le CD-rom** scenarios OAW, HM&M I et II, Steel II, WW2, Age of Rifles, Age of Empires.

● **JE M'ABONNE POUR UN AN A CYBERSTRATEGE**

Pour 6 N^{os} **(à partir du N° 15) :**

❒ **Je desire m'abonner** a *CyberStratège* pendant un an (6 numeros avec CD-Rom) France **200 F** (30,49 €) Autres pays **240 F** (36,59 €)

NOUVEAU ! ❒ **Je commande ...... reliures** *CyberStrategie* au prix unitaire de **109 F** franco

● **JE SOUHAITE RECEVOIR LES NUMEROS SUIVANTS** *(cercler les numeros choisis)* **:**

N° 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13 ...... chaque **39 FF** (5,95 €)

Ci-joint mon règlement de .... FF *Cyber 14*

par ❒ Cheque bancaire
❒ Mandat

❒ Carte bancaire n° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

expirant en |_|_| |_|_| (mois, année) Signature

Si vous êtes déjà un fidèle d'*Histoire & Collections*, merci de préciser votre numéro d'abonné/client (voir en haut a droite de l'etiquette-adresse)

Numero ....

Nom .... Ville ....

Prenom ....

Adresse ....

Code Postal .... Pays ....



DEUX ans après la dernière mise à jour du désormais vénérable *Harpoon*, *Jane's Fleet Command* vient renouveler la simulation navale sur ordinateur grâce à une présentation et une accessibilité moins arides. Mais vise-t-on encore le même public ?

Stéphane MARTIN

FLEET COMMAND

TEMPÊTE 3D SUR LES SEPT MERS !

Jusqu'à présent, la présence du label Jane's dans l'univers des logiciels de jeu se limitait pour l'essentiel à des simulateurs de vol, *Fleet Command* permet donc à cet éditeur de s'attaquer pour la première fois au créneau des simulations navales, en l'occurrence le combat naval moderne.

La mort en direct. Un Tu 22 backfire vient d'être touché par un missile. Les vues en 3D permettent de se plonger au cœur de l'action sur n'importe quelle partie du théâtre des opérations.

L'échelle est résolument tactique puisque dans les scénarios les plus modestes, il s'agit d'assumer le commandement de deux ou trois unités navales appuyées selon les circonstances par quelques unités aériennes dans les scénarios les plus ambitieux, le joueur ne se retrouve que rarement à la tête de plus de six ou sept unités de surface ou sous-marine ainsi que de quelques dizaines d'avions et hélicoptères. Tout comme dans *Harpoon*, l'action se déroule en temps réel avec toutefois, comme nous le verrons plus loin, quelques nuances importantes.

Signe assez peu encourageant pour les amateurs de simulations pointues c'est un mode d'emploi particulièrement mince qui se présente lors de l'ouverture de la boîte de jeu : à peine une bonne soixantaine de pages très aérées, ce qui, nous le verrons plus loin, se révélera rapidement insuffisant. C'est bien dommage de la part d'un éditeur qui nous a pourtant habitué à des livrets nettement plus copieux, jusqu'à plusieurs centaines de pages, et instructifs (avec des notes historiques et techniques) pour ses simulateurs de vol. Mais peut être a-t-on voulu déjà éviter d'effrayer un certain public avec l'habituel flot de termes et d'abréviations techniques inhérents à ce genre de simulations ?

PLEIN LA VUE, CAPITAINE

L'originalité de *Fleet Command* repose essentiellement sur la présence constante de scènes animées en 3D. Le joueur a ainsi l'impression de vivre plus intensément l'action et non plus, comme dans *Harpoon*, loin de celle-ci devant des écrans de commandement aussi abstraits qu'austères.

L'écran principal est divisé en quatre fenêtres. Trois d'entre elles se révèlent fort classiques : vue stratégique générale, écran tactique et fenêtre détaillant les caractéristiques de n'importe quelle unité sélectionnée. Quant à la quatrième vue, elle permet de suivre en 3D et en temps réel les évolutions de toute unité sélectionnée (y compris un missile fonçant vers son objectif) sur l'écran tactique. Il est possible de paramétrer la taille de cette

En titre **Un croiseur américain décoche ses missiles SAM SM-2 pour contrer une attaque de missiles anti-navires. Il est possible de paramétrer la taille de l'écran 3D. Attention toutefois, avec une telle image en « plein écran », on perd vite le fil de l'action sur l'ensemble du théâtre des opérations...**

fenêtre jusqu'à lui faire occuper tout l'écran. A condition de disposer d'un ordinateur doté d'une bonne carte 3D et d'un écran de 17 pouces, cette visualisation (accompagnée en outre d'effets sonores appropriés) de l'action contribue évidemment à rendre les différentes péripéties des scénarios moins abstraites que dans *Harpoon*.

C'est d'ailleurs grâce à ses animations qu'avant même sa publication, ce logiciel a bénéficié d'une promotion exceptionnelle puisque plusieurs de ses scènes d'action ont été reprises pour illustrer des reportages que la télévision américaine a consacré à la dernière campagne de bombardements menée par les Etats-Unis contre l'Irak !



Les unités peuvent être représentées par des silhouettes en lieu et place des symboles NTDS (Naval Technical Data System) traditionnellement utilisés au sein des marines de guerre



Jeu CD-Rom PC en anglais édité par Jane's Combat Simulations. Necessite un Pentium 200 (300 recommandé) avec 32 Mo de Ram (64 recommandes). Carte 3Dfx vivement recommandee. Fonctionne sous Windows 95 ou 98.



Il est indispensable de se familiariser avec la symbologie NTDS utilisee sur l'écran tactique afin de distinguer les differents types d'unités : cercles pour les navires, accents circonflexes pour les avions, croix pour les bases terrestres, « m » surmontés par un accent circonflexe pour les missiles anti-navires ou par un demi-cercle pour les missiles anti-aeriens, etc. Les unités non identifiées sont en jaune, les unites neutres ou civiles apparaissent en vert, le rouge est utilise pour identifier les unités ennemies et le bleu pour les unites amies



La vue habituelle et la plus pratique consiste a afficher les trois ecrans strategiques — carte stratégique, carte tactique et fiche tactique — sous la vue tactique (ici, un croiseur américain de la classe Ticonderoga decoche ses missiles SAM SM-2).

LE CHOIX DE LA SIMPLICITÉ

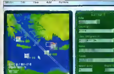
A cause du mode d'emploi bien leger, les premiers pas dans la simulation se revelent assez difficiles. Heureusement, quatre scenarios d'initiation et une interface somme toute assez bien conçue permettent aux joueurs de maîtriser les differentes fonctionnalites du jeu dans des delais acceptables. Les amateurs du « tout a la souris » seront peut être un peu surpris par la quantite de commandes s'effectuant via le clavier. Et ici de deplorer que, contrairement a ce qui est pourtant regulierement propose par Jane's dans ses simulateurs de vol, aucun cache a poser sur le clavier et reprenant toutes les commandes effectuees via cette interface ne soit ici inclus.

Les joueurs habitues a des simulations navales pointues critiqueront sans doute la façon dont les auteurs ont semble-t-il voulu rendre leur produit accessible a un plus large public. On a deja mentionne le mode d'emploi evitant soigneusement tout terme un tant soit peu trop technique. Helas, toute cette terminologie apparaît bel et bien dans les scenarios et si le jeu a ete conçu pour que la comprehension de tous ces termes ne soit pas absolument indispensable, il est tout de même evident qu'un joueur incapable de faire, par exemple, la distinction entre un missile TASM et un missile TLAM ou de deviner à quoi correspondent les termes ECM, ASW et autre CVBG risque parfois d'avoir l'impression d'evoluer dans un univers dont on evite de lui expliquer certaines données essentielles.

D'autre part, en voulant faire « simple », les auteurs en sont venus à escamoter certains aspects essentiels de ce type d'affrontements. Ainsi, entre autres exemples, l'armement de chaque unite aerienne est fixe une bonne fois pour toutes et ce quelle que soit le type de mission qu'on va lui assigner, alors que dans la réalité, une escadrille qui doit effectuer un raid contre un aerodrome n'emporte evidemment jamais les mêmes charges que lorsqu'elle doit attaquer un navire de surface.

Ceci dit, si on peut supposer que l'éditeur espère bien capter une partie de la clientele

Le porte-avions Charles de Gaulle en 3D. L'éditeur de scenarios permet de jongler avec l'essentiel du matériel de seize nations.



Un éditeur de scenarios permet de prolonger quasi indéfiniment la durée de vie du logiciel

QUELQUES CONSEILS À LA VOLÉE

Histoire d'eviter quelques desillusions lors des premiers pas dans *Fleet Command*, voici plusieurs recommandations de base.

S'initier. A condition de bien comprendre l'americain parle, il est vivement conseille de pratiquer les quatre scenarios d'initiation afin de se familiariser avec le fonctionnement de la simulation.

Obeir. Il faut lire attentivement les instructions prealables a chaque mission. En effet, tout non respect des directives entraîne, de façon realiste, de severes penalites lors de l'evaluation du score final.

Evaluer. Des le debut du scenario, il s'agit de mettre le jeu en pause pour bien apprehender la situation generale (disposition et importance des forces en presence).

Anticiper. Apres avoir quitte le mode pause, il est urgent d'activer au plus vite les différents systemes de detection des unites en presence (radars, sonars, etc.). D'une part, il n'est pas rare que l'ennemi decoche une volee de missiles des le debut d'un scenario, d'autre part, on n'a pas toujours le temps materiel d'activer ces differents systemes au cœur de l'affrontement.

Frapper vite. A une identification aussi rapide que possible des forces adverses (attention aux elements neutres ou civils...) succedera un « traitement » (... c'est-à-dire une tentative d'elimination) immediat des unites clairement reconnues.

Frapper fort. La plupart des scenarios de *Fleet Command* consistent en de furieuses et frenetiques seances de « presse-boutons » (ou de « clique-souris »). Les missiles jouent un rôle essentiel et leur usage ne peut qu'etre hautement intensif. Ainsi, il ne faut pas hesiter a contrer chaque missile anti-navire par trois ou quatre missiles anti-aeriens. De même qu'en lâchant une giclee de six ou sept missiles contre une unite navale, on reduira quasiment a néant ses chances de survie. La victoire sourit souvent au camp qui est a meme de « saturer » les capacites offensives et defensives de son adversaire.

Jouer malin. Quelques indices permettent de distinguer les unites ennemies des elements neutres ou civils et ce même avant qu'ils ne soient « officiellement » identifies (couleur rouge a l'ecran) : ainsi, un engin se deplaçant a plusieurs milliers de km/h ne peut materiellement pas être un avion civil mais bien un missile. De meme, une unite navale depuis laquelle viennent de s'elancer plusieurs de ces engins n'a vraiment aucune chance d'etre un bateau de pêche ou un petrolier... En revanche, mefiance lorsque des unites ennemies n'hesitent pas a se fondre au milieu d'une nuee de navires civils : la bavure n'est alors jamais loin.

Etant donne que l'armement est fixe une bonne fois pour toute sur les avions et qu'il n'est pas obligatoire de leur assigner une mission ou un objectif avant leur decollage, il est interessant d'envoyer l'aviation dans le ciel des le debut d'un scenario. L'aviation sera ainsi immediatement disponible en cas de necessite. Ce n'est certes pas tres realiste mais *Fleet Command* autorise ce genre d'anticipation.





Dans certains scénarios, les ecrans tactiques se saturent rapidement d'une multitude d'icônes representant autant d'unites en tout genre. Concentration, esprit vif, sang froid et... dextérité à la souris deviennent alors des atouts indispensables.

d'Harpoon, ce n etait certes pas non plus en se contentant d'en proposer une simple copie conforme On peut mieux comprendre cette volonte de simplification lorsqu'on devine que cette simulation a éte essentiellement conçue pour se pratiquer en temps reel et en reseau Il s'agissait donc d'éviter aux joueurs d'avoir a trop souvent mettre le jeu en pause pour mener a bien des tâches fastidieuses (ex la mise en place de raids jusque dans leurs moindres détails)

Et de fait, lorsque la simulation est placée en mode pause, il n'est plus possible de donner des ordres aux unites (saut, étrangement, pour preparer les operations aériennes) L'utilisation de ce temps reel quasi « integral » permet evidemment d'éviter que les scénarios soient constamment interrompus par de multiples pauses Elle place egalement le joueur dans un contexte et un stress realistes : au cœur d'un affrontement naval moderne, bon nombre de decisions doivent se prendre en quelques secondes En contrepartie, cette option rend les scenarios les plus ambitieux extrêmement difficiles ou alors reserves a des joueurs dotes de réflexes affûtes

La tâche se revele d'autant plus ardue que dans certaines circonstances, c est au joueur qu'incombent des tâches habituellement assumees par des subalternes Ainsi, lorsque des missiles ou des avions ennemis s'approchent de ses unites (aériennes ou navales), c'est au joueur de declencher chacun des tirs de ses propres missiles En fait, seuls les tirs défensifs au canon ou encore les tirs de missiles contre des cibles prealablement designées s'effectuent automatiquement. Inutile de preciser que lorsque, dans les scenarios les plus ambitieux plusieurs combats font rage aux quatre coins du theâtre des operations, la tâche devient rapidement éminemment ardue — sauf peut être pour les « mutants » habitues aux produits en temps reel frenetiques — et en tout cas sans plus de reel rapport avec la realite de ce genre d'affrontements

AMBIANCE ET CONTEXTE RÉALISTES

Plus de trente scenarios s offrent aux joueurs Ils traitent de multiples crises réelles ou potentielles de cette fin de siecle La plupart de ces scénarios font evidemment la part belle a l'inévitable marine americaine En contrepartie, celle-ci est parfois opposée a des adversaires etonnement (pour ne pas dire exagerement) coriaces On trouve aussi une campagne qui consiste en fait a enchaîner quatre scenarios de difficulte croissante

Si, comme on l'a deja precise, les plus gros scénarios accordent trop d importance aux reflexes et a la dexterite au detriment d'une veritable reflexion tactique et strategique, en revanche, les scenarios de taille modeste ou moyenne se revelent souvent reellement seduisants action continue, tension des combats, necessite de prendre des decisions en quelques secondes, ambiance sonore et visuelle Le joueur se laisse facilement happer par l atmosphere générale proposee

Les auteurs ont egalement eu la bonne idée de proposer des contextes realistes Ainsi, certains theâtres d'operation sont litteralement truffes de

JANE'S · UN SIECLE DE SUCCÈS

Ne en 1865 dans le Surrey en Angleterre et descendant d'une lignée de marins et d'explorateurs Fred T Jane se passionne tres tôt pour tout ce qui touche a la guerre navale Sa passion le conduit a collaborer a differentes publications pour lesquelles il va, entre autres, suivre le developpement de la marine de guerre allemande

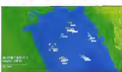
En 1898 il rassemble toutes ses recherches et publie une premiere edition du ***Jane's All the World's Fighting Ships*** Cette veritable encyclopedie regulierement remise a jour et detaillant illustrations a l'appui, la composition des flottes de guerre du monde entier devient rapidement une veritable bible aupres des specialistes de la guerre navale et ce jusque au sein des amirautes

En 1909, alors que l'aviation n en est encore qu'à ses premiers balbutiements Fred T Jane publie la première edition de son ***All the World's Airships*** (avions et dirigeables) qui connait un succes tout aussi immédiat.

Un siecle plus tard rien n'a changé, les multiples publications — encyclopedies, annuaires, periodiques, bulletins d'information — portant le label Jane s demeurent des references incontournables dans les milieux touchant de pres ou de loin aux affaires militaires

Fred T Jane est egalement l un des pionniers de la commercialisation des jeux d'histoire puisque en 1898, il publia un ensemble de regles destiné a simuler des batailles navales avec des figurines Regles et modeles reduits de navires furent ainsi proposes a la vente au public et connurent un grand succes, et ce y compris dans les academies navales du monde entier !

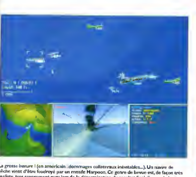
A consulter pour en savoir plus, le site officiel **www janes com**



JANE'S FLEET COMMAND

Qualités [illegible] et contexte [illegible] Logiciel bien conçu pour le jeu en réseau

Defauts temps réel « integral » [illegible] strategie mode d'emploi bien léger [illegible] certaines realités techniques de la guerre [illegible] moderne Peu d'efforts pour instruire les joueurs [illegible]



La grosse bavure ! (en américain : dommages collatéraux inévitables...). Un navire de pêche vient d'être foudroyé par un missile Harpoon. Ce genre de bévue est, de façon très réaliste, très sévèrement puni lors de la détermination du résultat final d'une mission.

navires et d'avions civils ou neutres qu'il faut épargner à tout prix... La tâche se révèle parfois d'autant plus délicate que lorsque débutent les scénarios, éléments ennemis, neutres et civils ne sont pas toujours clairement identifiés... En outre, le joueur a tout intérêt à scrupuleusement respecter les directives qui lui sont transmises en début mais aussi parfois en cours de partie. Lorsque, entre autres exemples, il est demandé de nettoyer le ciel de toute présence aérienne irakienne à l'intérieur de certaines limites, il n'est pas question de « chasser » hors de ces limites et il est encore moins conseillé de bombarder l'un ou l'autre objectif terrestre avant que l'ordre n'en ait été clairement donné...

L'inclusion d'un éditeur de scénarios prolonge indéfiniment la durée de vie de ce logiciel : choix du théâtre d'opérations (sur n'importe quelle partie du globe), détermination des camps en présence, choix des unités – seize marines avec l'essentiel de leur quincaillerie sont incluses dans la base de données –, mise en place des forces en présence, etc.

Enfin, le jeu en réseau (via internet ou un réseau interne) permettant la mise en présence de jusqu'à quatre joueurs humains dans une même partie ne peut qu'être vivement recommandé.

C'est donc sur un jugement nuancé que se conclura la présentation de *Fleet Command*. On conseillera aux amateurs de simulations navales hyper-réalistes de continuer à garder sur leur disque dur le toujours très compétitif *Harpoon Classic 97* et ce en attendant un Harpoon IV qui semble devoir pointer à l'horizon de l'an 2000 (voir notre rubrique « En pointe »). En revanche, aux joueurs un peu rebutés par l'évidente aridité des différentes versions d'Harpoon proposées jusqu'à présent, on peut leur recommander l'ambiance de *Fleet Command* tout en insistant sur le fait que la plus grande accessibilité de ce logiciel s'est accomplie au détriment d'un certain réalisme technique... ❐

FLEET COMMAND SUR INTERNET

FC Database, maintenu par un certain Philip Langdale : ce site propose un éditeur de matériel fort complet puisqu'il permet de modifier les caractéristiques du matériel inclus dans la simulation mais aussi de créer de nouvelles unités. Il est également possible de créer ou d'importer de nouvelles représentations d'unités en 3D. Adresse : **http://web.singnet.com.sg/~rogergl**

FC Doctrine Files propose plusieurs utilitaires « à la carte » modifiant divers routines de la simulation. Ainsi l'un d'entre eux permet d'automatiser le tir des missiles anti-aériens alors qu'un autre automatise lui le tir de l'artillerie navale contre tout navire ennemi situé à portée utile, de quoi rendre les gros scénarios enfin plus accessibles aux « non virtuoses » de la souris... Citons encore l'utilitaire dotant les F14 Tomcat de leurs célèbres missiles air air Phoenix, inexplicablement absents dans la simulation originale. Adresse : http://user.mc.net/~ronht/

Enfin, la **World Naval Alliance** se propose de rassembler les joueurs intéressés par la pratique de *Fleet Command* via internet. Tournois, conseils, patchs, comptes-rendus de partie doivent alimenter ce site. Adresse : **http://members.xoom.com/navalallies**



AVEC Battle of Britain, Talonsoft innove en proposant une simulation opérationnelle d'une campagne aérienne, vue d'un QG anglais ou allemand. Il n'est pas question ici d'adresse mais bien de planification et de la mise en œuvre d'une stratégie à long terme.

BATTLE OF BRITAIN

A L'ASSAUT DE L'ANGLETERRE !

Omar JEDDAOUI

Dans *Battle of Britain*, les joueurs incarnent l'etat-major de la RAF ou de la Lufwaffe, au moment de la bataille d'Angleterre, à la fin de l'eté 1940 De fait, on peut dire que ce jeu en offre pratiquement deux en un En effet, les camps allemand et anglais ont des mecanismes de jeu tres differents la Luftwaffe planifie, la RAF réagit

Concretement, le joueur allemand planifie toutes les missions de la journée (cette phase est censee se passer a 4 h 30 du matin), c'est-a-dire que pour chaque mission il determine :

– le type de mission (bombardement, reco, etc) ;
– la cible ,
– l'heure de depart (à la minute près) ,
– l'itineraire (important pour éviter les barrages de DCA et de ballons en chemin) ;
– les escadrilles qui participent ,
– l'altitude (a la centaine de pieds près)

L Allemand peut ainsi planifier jusqu'a 99 missions (et dans les faits, cette limite est souvent atteinte) ce qui est tout de même un exercice fastidieux qui peut durer pres de deux heures La seule autre action que le joueur peut effectuer est de deplacer des escadrilles entre divers aérodromes (par exemple pour rapprocher les chasseurs de la côte)

La planification realisee, l'Allemand passe la main Les missions se déroulent alors et le joueur ne peut plus faire de changement ni intervenir de quelque façon que ce soit Il ne peut qu'attendre les resultats

L'Anglais lui peut également repositioner ses escadrilles et sa DCA Mais il ne planifie rien, il reagit aux missions allemandes. Il peut donc faire decoller ses chasseurs pour les envoyer en patrouille ou intercepter un raid allemand des que les stations radars ou les observateurs au sol les detectent Dans les faits, il est plus facile et reposant de jouer l'Anglais

HISTORICITÉ EXEMPLAIRE, INTERFACE À REVOIR

Les ferus d'histoire seront ravis. Tous les appareils ayant participé à la bataille sont fidèlement rendus Les noms et prenoms de plusieurs milliers de pilotes sont inclus Les sites (aerodromes, industries, ports, radars, etc) important sont parfaitement identifies, Et , ce qui est encore mieux, les resultats sont realistes, à savoir que les effets des combats et des bombardements sont bien rendus (à l'exception de la destruction des avions au sol, mais cela est corrigé dans le patch 1 02, disponible sur notre CD-Rom)

Enfin, Talonsoft a élégamment évité de tomber dans le piège classique des simulations qui se veulent par trop detaillees et qui imposent tout un tas d'operations inutiles aux joueurs Par exemples, le ravitaillement des appareils ou la promotion des pilotes se font automatiquement et le joueur est donc libre de se concentrer sur l'essentiel

Concernant l'interface, on a souvent l'impression que les instructions donnees par Talonsoft à ses developpeurs sont les suivantes , *« L'interface de nos jeux ne doit surtout pas être conviviale. Les joueurs doivent souffrir afin que seuls les plus motivés et meritants d'entre eux puissent profiter de nos produits »* Quoi qu'il en soit, force est de constater que l'interface et l'ergonomie sont « sobres » et pour tout dire, peu ragoûtantes

La carte couvre les îles britanniques, la mer du nord, un bout de Norvege et de Danemark et la côte de la manche de la Bretagne aux pays bas Plusieurs niveaux de zoom sont disponibles mais les graphiques sont quelconques. De petites séquences filmees illustrent l'action mais mieux vaut les désactiver pour gagner du temps

Surtout, l'accès à l'information est peu pratique Il y a de nombreux rapports (destructions provoquees, pertes, disponibilites des avions, etc) mais ils sont mal organises Et comme le multi-fenêtrage est impossible, tout cela est confus Par exemple, un rapport liste les pertes subies par type d'appareil et un autre liste les appareils reçus en remplacement. Or, il parait évident qu'on souhaite comparer les deux et il aurait éte facile de mettre les

Vue d'ensemble du Royaume-Uni après 31 jours de bombardements allemands gérés par l'ordinateur Seules six cibles (en rouge sur la carte) sont détruites à plus de 50 %. Tant d'incompétence semblerait signifier que les missions de la Luftwaffe soient gérees par le gros Göring lui-même...



Un petit raid allemand de 50 appareils a été repére au dessus de la Manche Applicant le principe du « Big Wing », l'Anglais jette tout ce qu'il peut dans la bataille A près de 300 contre 50, la Luftwaffe devrait la sentir passer.



Tally Ho ! Dans quelques instants, le raid allemand n° 38 ne devrait plus être qu'un mauvais souvenir Le probleme principal de l'Anglais est que ses escadrilles, en provenance de terrains différents, arrivent en ordre dispersé
Il n'y en aura pas pour tout le monde et les retardataires ne pourront pas ameliorer leur tableau de chasse, a moins qu'un autre raid allemand n'apparaisse dans le même secteur

deux chiffres sur un même rapport, ce qui n'est pas le cas Il impossible de savoir le nombre total d'appareil disponibles, seul est liste le nombre d'appareil par type pour chaque escadrille. Enfin, il n'y a pas d'histogramme sur lequel on puisse suivre l'évolution des disponibilites et des pertes, etc., etc. Bref, tout ceci est à revoir

Un autre point pénible côté allemand et que la résolution des missions prend entre 20 et 30 minutes sur un Pentium 166 (selon le nombre de missions) En effet, chacune des missions et des actions de l'IA britannique est visualisée sur l'écran (on voit les icônes representant la mission se deplacer, se faire intercepter, etc) Une option de résolution rapide ajouterait un plus indéniable. Dans l'état actuel des choses, un Allemand qui n'est pas interesse par le détail des missions en est reduit a réaliser sa planification avant le dîner par exemple, lancer ses missions et aller tranquillement dîner pour au retour étudier les resultats Enfin, d'aucuns ont fait remarquer fort justement que le choix du 2D ne permettait pas de donner un rendu visuel à une donnee essentielle l'altitude des escadrilles en mission

Quelques mots sur l'IA Le Britannique virtuel, il faut le noter, se defend fort convenablement, l'Allemand est moins efficace Ajoutons que lorsqu'un joueur incarne la Lufwaffe, il lui est possible de « déleguer » l'organisation d'une ou plusieurs missions a son staff. Mais celui semble être composé pour l'essentiel par des lunatiques et des agents doubles a la solde des Anglais, qui font tout pour saboter l'offensive ! Bref, la delégation n'est pas recommandee

Pour les plus patients et les plus tolérants des joueurs, *Battle of Britain* se révèle malgre tout passionnant à l'usage Il reproduit très fidèlement la problematique de l'époque et les difficultes auxquelles ont eu a faire face les deux camps (le seul point qui manque est la possibilite pour la RAF d'organiser des missions de bombardement, mais cela a eté volontairement omis afin de simplifier le jeu) Et une fois qu'on a commencé une campagne, il est difficile de s'arrêter .. on a l'irresistible envie de savoir ce qui va se passer le lendemain et ainsi de suite.

Bien que *Battle of Britain* propose des parties courtes (une journee de mission, une semaine, un mois), le fin du fin est bien entendu la campagne de 1940 (qui dure 79 tours) .. Notons qu'une campagne hypothétique est proposée pour l'année 1941 (on suppose que les Allemands n'ont pas attaqué l'URSS et se concentrent sur l'Angleterre) Elle est encore plus massive que celle de 1940 (plus de tours, plus d'avions) , s'il lui manque le parfum « historique », elle est néanmoins intéressante à jouer Nous nous limiterons toutefois ici a la bataille d'Angleterre proprement dit

COMMENT FAIRE GAGNER LA LUFTWAFFE ?

La Luftwaffe marque des points en reduisant les capacites de la RAF (destruction d'appareils et d'aerodromes), en détruisant les industries adverses et par des bombardements « de terreur »

L'Allemand commence avec un capital de trois points (correspondant au trois points de superiorite aerienne) qu'il doit faire monter jusqu'a 16 pour l'emporter Il lui est egalement possible de gagner en se consacrant uniquement a la superiorite

LES RAISONS HISTORIQUES DE L'ECHEC ALLEMAND

Les Britanniques pour mieux magnifier ce qu'ils considèrent comme une des grandes victoire de la guerre ont toujours eu tendance depuis pres de soixante ans, a surestimer la menace allemande et a sous-estimer les forces mises en œuvre de leur côte (« *Jamais au cours de l'histoire de l humanite, une dette aussi grande fut contractee par tant de gens vis-a vis de si peu* » Winston Churchill) En realite, les quelques centaines de pilotes britanniques (mais aussi Françaıs libres, Polonais ou Tchèques) ont ete largement soutenus par une logistique complexe incluant les « rampants » (mecaniciens, personnels de base) la DCA et surtout les communications Le radar les observateurs aériens et les QG aeriens qui centralisent l information sont un formidable demultiplicateur de la puissance de la chasse anglaise qui peut grâce a eux, se porter rapidement sur les points menaces On peut cependant contester la validite du choix strategique anglais Pourquoi affronter la Luftwaffe de front ? Il etait possible de replier la chasse plus au nord et d attendre que les Allemands s'epuisent.

En face on est frappé par l optimisme allemand et l'improvisation, voire le « bricolage » qui semblent regner On se demande bien comment la Luftwaffe aurait pu l'emporter avec les moyens insuffisants (tant sur le plan quantitatif que qualitatif — pas de bombardiers lourds, pas de radars, autonomie limitée des chasseurs) qu'elle aligne De la même maniere on ne peut que rester sceptique sur les plans de debarquement. Les Allemands avaient-ils vraiment l intention de traverser la Manche en septembre ou en octobre a bord de chalands ? Quand on connaît les moyens que les Allies ont mis en œuvre quatre ans plus tard (plus de 10 000 appareils, plus de 5 000 navires, face a une aviation et une marine allemande quasi inexistante et avec une operation de debarquement menees en juin pour profiter de l'ete) pour debarquer en France, on ne peut que s'interroger

En realité, on sait que Hitler, pour des raisons politiques et culturelles etait reticent a combattre l'Angleterre son plan etait d'abattre la France et ensuite de negocier avec les Britanniques « d'égal a egal » On peut penser que l'operation Seelowe n a été mise en place que pour credibiliser la menace d'une invasion et amener les Anglais a negocier

Pour en revenir a la Luftwaffe il faut noter que contrairement a la Wehrmacht largement mieux entrainee et equipee que ses adversaires et disposant de doctrines nouvelles elle ne dispose dans le ciel anglais d'aucun avantage particulier Certes elle a pu balayer les aviations des pays « mineurs » (Pologne Norvege Benelux) sous-equipes mais la campagne de France l'a affaibli considerablement (plus d'un millier d appareils perdus) Surtout, la Luftwaffe a ete conçu avant tout comme une arme de superiorite aerienne et d'appui tactique pas comme une arme de decision strategique et avec la bataille d Angleterre, elle est employé à partir de septembre dans un rôle qui ne lui convient pas Cette bataille est le premier echec patent de la Luftwaffe, mais il sera suivi de beaucoup d'autres, parmi lesquels on peut citer

– lourdes pertes en Crete (1941)

– incapacite a neutraliser Malte, d'ou les Anglais lancent des raids devastateurs sur les convois ravitaillant l'Afrika Korps (1941 1942)

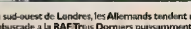
– echec en Tunisie et en Sicile (1942-1943) alors que les Allemands sont en posture defensive face a une aviation alliee qui ne dispose pas encore d'une superiorite numerique importante ,

– incapacite a ravitailler la 6e armée allemande encerclee a Stalingrad (1942-1943) ce qui conduit a la reddition de cette derniere

– defaite durant la « bataille d Allemagne » (1943-1945) La Luftwaffe ne parvenant pas a infliger suffisamment de pertes aux bombardiers lourds allies

– incapacité a proteger les villes allemandes des raids alliés dès 1940





Au sud-ouest de Londres, les Allemands tendent une embuscade a la RAF Trois Dorniers puissamment escortés attirent la chasse britannique qui tombe dans le panneau. Les Me109 d'escorte vont s'en donner à cœur joie







Rapport de situation au matin du 29e jour, campagne menee avec le patch 1.01 Comme tous les rapports de *Battle of Britain*, il est assez peu ragoûtant. Les informations essentielles concernent les pertes des deux camps (ratio de 1,5 pour 1 pour les avions en faveur de la Luftwaffe) Mais la donnee la plus interessante concerne les disponibilités de la RAF : 461 appareils en premiere ligne et 504 en réserve soit un total de 965 à comparer avec un maximum theorique de 1 252. Pas de doute, malgre les renforts et remplacements, la RAF est sérieusement usee tandis que la Luftwaffe dispose d'un total de 3 205 appareils, soit un petit peu plus qu'en début de campagne En revanche, la campagne de « terror bombing » n'a pas ete menée avec suffisamment d'énergie pour améliorer le score global allemand.

aerienne et atteindre huit points ou plus dans ce domaine dans les 40 premiers jours

Le premier choix strategique du joueur doit donc être de definir l'approche. Mais il faut d'abord se preparer psychologiquement et accepter les principes suivants la campagne sera longue et difficile, c'est une guerre d'usure - les pertes seront elevées - toute victoire ne sera qu'une victoire a la Pyrrhus

Enfin, en essayant de conserver une perspective historique, en tant qu'etat-major de la Luftwaffe, on peut se fixer les buts de guerre suivant *« infliger un maximum de dommages a la machine de guerre britannique en general et à la RAF en particulier tout en preservant les capacites de la Luftwaffe dans la perspective des combats futurs »*

LA STRATÉGIE DE L'AIGLE

Les considérations precedentes ainsi que les mécanismes du jeu nous amenent à proposer le plan d'opération suivant :

Phase 1 Etablir des breches dans le dispositif defensif de la RAF en neutralisant les stations radars et les aerodromes les plus menaçants (duree previsionnelle trois jours) Maintenir ces breches ouvertes en bombardement régulierement les stations radars et les aérodromes ci dessus (permanent)

Phase 2. Detruire méthodiquement la capacite industrielle britannique, de maniere à couper les approvisionnements de la RAF (durée prévisionnelle 30 a 50 jours)

Phase 3. Simultanement, infliger le maximum de pertes à la RAF en harcelant les aerodromes principaux et en provoquant des combats aériens là ou les chasseurs de la Luftwaffe disposent d un avantage quantitatif et qualitatif (durée prévisionnelle . 30 a 50 jours)

Phase 4. Minimiser les pertes de la Luftwaffe en refusant systématiquement de combattre en situation défavorable et en limitant l'exposition a la DCA adverse · bombardement à haute altitude ou bombardement de cibles peu ou pas protégées (permanent)

Phase 5. User et déconcerter la RAF en lançant des raids de diversion et de « terror bombing » sur l'ensemble du territoire britannique y compris la nuit (permanent)

Phase 6. Lorsque la production industrielle aura été suffisamment réduite et la RAF etrillee, porter le coup de grâce en detruisant systématiquement les aérodromes de la RAF (durée prévisionnelle 10 à 20 jours)

MISSION IMPOSSIBLE ?

Les difficultes auxquelles ont historiquement fait face les Allemands pendant la bataille d Angleterre (extrêmement bien rendues par le logiciel) sont les suivantes

– portee limitee de leurs chasseurs (qui couvrent moins de la moitie du territoire britannique) ,

– désavantage technologique les Anglais ont le radar et le Spitfire est superieur aux appareils allemands ,

– production d'avions de combat inferieure en quantite à celle de la RAF (on cite 450 Spitfire et Hurricanes produits en août 1940 contre moins de 200 Me 109)

– outre la chasse adverse, la Luftwaffe doit affronter la DCA ,

– les equipages des avions allemands abattus au dessus de l'Angleterre sont perdus alors que ceux de la RAF s il ne sont pas blesses ou tues peuvent immediatement reprendre du service (en revanche, la Luftwaffe dispose d un très efficace service de recupération des equipages en mer)

– reseau d'espionnage en Angleterre de pietre qualite ,

– enfin, le « beau » temps proverbial des îles britanniques n'est pas là pour faciliter les operations

On notera que ce plan propose utilise une séquence differente de l'approche traditionnelle qui consiste à detruire d'abord les forces aériennes adverses avant que de s'attaquer aux autres cibles (industries, etc.) C'est en fait une strategie indirecte L'experience prouve qu'il n'est pas possible de detruire directement la RAF, car

– tant que l'industrie fonctionne à plein rendement les avions detruits seront facilement remplacés

– le bombardement des aérodromes est peu efficace in fine et il ne faut pas compter detruire la RAF au sol

– la RAF peut jouer le « contre » et se retirer sur des aerodromes hors de portee des Me 109 allemands (seuls chasseurs réellement efficaces)

Note de la rédaction *par comparaison, rappelons que le plan « historique » de Goring était*

1 Affaiblir la Royal Navy en « nettoyant » la Manche (cet objectif n'entre pas dans le cadre du jeu)

2 Etablir des brèches dans le sud de l'Angleterre

3 Detruire la RAF au sol et en l'air.

4 Detruire le potentiel industriel anglais et, par des bombardements de terreur, amener les Britanniques a negocier

Il s'agit donc d'un plan proche de celui qui est proposé dans l'article L'erreur allemande a été de lancer la campagne de bombardement industriel avant d'avoir reellement écrase la RAF, sans poursuivre simultanément les attaques d'aérodromes. De plus, les chasseurs ne pouvaient escorter les bombardiers a longue distance, ce qui a vite limite les bombardements a des missions de nuit, imprécises et limitées a des bombardements de terreur

LES OUTILS DE LA VICTOIRE

Les grandes orientation étant fixees, voyons maintenant dans le détail comment la Luftwaffe peut arriver a ses fins

LES TYPES DE MISSION

● **Fighter Sweep** (superiorite aerienne)

En theorie, les chasseurs de la Luftwaffe rodent dans un secteur et s'en prennent aux avions adverses qui passent dans le coin En pratique, il est très difficile de programmer ces missions de maniere à ce que les chasseurs se trouvent au bon moment et au bon endroit Ils rentreront donc la plupart du temps bredouilles, sans le moindre Hurricane dans leur gibecière (la même remarque s'applique pour les missions de chasse de nuit)

Toutefois le fighter sweep à basse altitude au dessus d'un aérodrome ennemi peut être très efficace : les chasseurs mitraillent alors l'aerodrome et détruisent ou endommagent quelques chasseurs ennemis au sol (il faut s'être assuré au préalable que des appareils ennemis sont bien présents sur l'aérodrome en question).

Les Bf 110 sont parfaits pour ce type de mission (éviter les aérodromes trop bien pourvus en DCA car l'affaire peut mal tourner). Il est également possible d'agir en deux temps : lancer une mission de bombardement non loin d'un aérodrome pour attirer la chasse ennemie et minuter un fighter sweep au dessus de l'aérodrome pour surprendre les chasseurs anglais au decollage ou à l'atterrissage. Pas evident.

● **Bombardements** : de nombreuses combinaisons sont possible

1. Le piège : quelques bombardiers volant à l'altitude maximale (27 000 pieds) jouent le rôle de la chèvre. Ils sont puissamment escortés par des escadrilles de Me 109 s'étageant entre 27 000 et 34 000 pieds (de maniere à bénéficier de l'avantage de la hauteur). Le but est d'attirer les chasseurs britanniques. Dans ce genre d'embuscade, le rapport de pertes est de 2 pour 1, voire mieux a l'avantage de l'allemand. Pour la petite histoire, il est possible de créer de tels raids comportant trois ou quatre bombardiers et plus de 600 Me 109. L'IA s'y laisse prendre, un joueur humain se méfiera sans aucun doute ! Neanmoins avec 150 à 200 chasseurs, on pourra obtenir de bons resultats et même un adversaire humain aura du mal a discerner les faux raids des vrais.

2. La diversion : quelques appareils lancent un raid sur un point éloigne des aérodromes britanniques. L'idée n'est pas tant d'occasionner des dégâts que de pousser un maximum de chasseurs britanniques a decoller en vain (cela use les appareils, les pilotes, le carburant et ouvre la voie aux raids principaux). Les appareils allemands auront fait demi-tour avant que la chasse ne puissent les intercepter.

3. Le raid principal :

– altitude : c'est un paramètre très important. Le premier facteur à considérer est la présence de radars operationnels. Dans ce cas de figure, il faudra voler à moins de 500 pieds pour les radars CHL et à moins de 5 000 pour les radars CHH si on veut eviter de se faire repérer. Le deuxième facteur est le plafond nuageux. Si le ciel est très nuageux (plus de 25 % de couverture nuageuse) il faudra voler 100 pieds au dessous du plafond (ou esperer qu'il y aura une trouée dans le plafond au moment où le raid arrivera sur la cible) sans quoi les bombardiers ne pourront repérer leur cible et se seront deplacés pour rien.

Enfin, il faut considérer la DCA de la cible. Au moins 4 000 pieds pour éviter la DCA légère, 11 000 pour eviter les barrages de ballons et 17 000 pour la DCA lourde. Il n'est evidemment pas toujours possible de concilier ces trois imperatifs. Si les radars peuvent être neutralisés, on ne peut rien contre le temps et la DCA. Il est conseille de minimiser les pertes, aussi si le plafond nuageux est trop bas, les équipages n'auront qu'à prendre du repos. Pour ce qui concerne les ballons, les chasseurs d'escorte éventuels peuvent en detruire une partie (à condition de voler assez haut pour ne pas être eux mêmes victimes des dits ballons) ouvrant ainsi la voie aux raids suivants. Enfin il va de soi que plus l'altitude est faible, plus la precision du bombardement est élevée. Par consequent les cibles non détendues peuvent être bombardees à moins de 3 000 pieds. Mais il faut pas non plus oublier que le vol a basse altitude est éprouvant pour les équipages... Dilemme, Dilemme !

– escorte : Les chasseurs allemands ont déjà fort a faire et ne peuvent escorter tous les raids de bombardement (et d'ailleurs les Me109 n'ont pas une portee suffisante pour escorter efficacement les raids au nord de Londres). Il faut donc sélectionner avec soin les raids qui bénéficieront de protection. Ce seront bien entendu des raids comportant un nombre important de bombardiers et opérant dans des zones à risques. Pour les autres, il faudra éviter de se faire détecter ou bien se taire ouvrir la voie par des raids de diversion.

– quantité : enfin, une question importante demeure : quel est le nombre de bombardiers nécessaires pour « traiter » une cible ? Il y a trop de parametres (altitude, taille de la cible, type d'appareils, expérience des equipages mais aussi... le facteur chance) pour pouvoir definir un tel nombre avec précision, un même raid peut d'ailleurs obtenir des résultats très variables. En pratique, il vaut mieux minimiser le nombre de bombardiers et faire une deuxieme « passe » sur le même objectif quelques jours plus tard (ce qui permettra de neutraliser les réparations éventuelles qui auraient pu être effectuees entre temps). A titre indicatif, 50 bombardiers représentent une force considérable capable d'infliger des dégâts très importants a n'importe quel objectif a une altitude de 8 000 pieds ou moins.

4. Le sacrifice

Certaines cibles importantes peuvent être trop bien defendues pour permettre une attaque sans risque. Il ne faut alors pas hésiter a sacrifier quelques appareils pour neutraliser ces cibles. Pour ce type de mission, on choisira de préference des unités peu expérimentes (afin que les pertes puissent être aisement remplacees... c'est ignoble !) avec un fort moral et on realisera une seule attaque à faible altitude afin de maximiser les dégâts occasionnés.



Vue d'ensemble des missions allemandes au 29e jour de la campagne. Compte tenu de la situation favorable, l'etat-major a decide d'en finir avec la RAF. Les attaques se concentrent donc sur les aerodromes ou des escadrilles britanniques ont été repérées. Si tout se passe bien, ce devrait être le coup de grâce. On notera que de part se position géographique, Cherbourg joue un rôle essentiel dans le dispositif allemand.

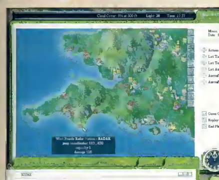
● **Reconnaissance**

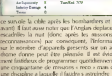
C'est la moins glorieuse des missions, puisqu'elle ne genère aucune destruction chez l'adversaire. Néanmoins c'est un type de mission essentiel. Elle permet de se faire une idée claire du dispositif adverse, de reperer la présence d'appareils ennemis sur les aérodromes (ce qui permet de mieux cibler les missions de bombardement au sol ou de fighter sweep), de faire le point sur les destructions occasionnées (les équipages de bombardiers ayant tendance à gonfler, parfois outrageusement, les résultats obtenus) et donc éviter de se faire surprendre par un aerodrome qu'on croyait neutralise ou un radar qu'on croyait detruit.

Surtout, la « reco » permet de reperer la DCA adverse ce qui évite aux bombardiers de se faire hacher menu lors de mission à basse altitude et inversement, permet d'attaquer sans crainte les objectifs non défendus. Il ne faut donc surtout pas negliger ce type de mission. En fait les mission de reconnaissance representeront 40 a 60 % des missions totales. En effet, il faut chaque jour lancer des missions de repérage sur les aérodromes principaux de la RAF (au moins sur ceux au sud de Londres) pour évaluer le dispositif ennemi (l'Anglais etant retors par nature, il ne cesse de déplacer ses escadrilles d'un aerodrome a un autre) et sur les radars principaux pour s'assurer qu'il sont bien hors d'état.



Il vaut mieux lancer ces missions en fin de journée (vers 17 h) pour que les destructions du jour soit bien prise en compte dans l'évaluation (il faut que l'appareil de reconnaissan-





Le sud-ouest de l'Angleterre est particulièrement vulnérable. Ici, les stations radars et les aérodromes de la région ont été rasés par la Luftwaffe, ce qui permet au bombardiers allemands de se déplacer librement dans le secteur et de s'en prendre aux cibles industrielles.

ce survole la cible après les bombardiers et non avant). Il faut aussi noter que l'Anglais déplace ses escadrilles la nuit (donc après les missions de reconnaissances) par conséquent, l'information sur le nombre d'appareils présents sur un aérodrome donné peut être périmée. Il est évidemment fastidieux de programmer quotidiennement une cinquantaine de missions « reco » mais c'est une discipline à laquelle il faudra s'astreindre.

● **Missions de nuit**

Les missions de chasse de nuit sont peu efficaces et servent essentiellement à ouvrir la route aux bombardiers (il ne faut pas espérer infliger de pertes à la RAF). Les missions de bombardement de nuit sont essentiellement des bombardements « de terreur » sur Londres, histoire de garder la RAF en éveil et accessoirement de gagner quelques points de « terreur » sans grand risque. On peut tenter de bombarder d'autres objectifs mais la précision est évidemment très faible (bien qu'historiquement les Allemands aient mis au point des dispositifs de guidage qui permettaient d'atteindre un objectif de nuit avec une précision de l'ordre de 100 à 400 m de distance).

● **Repos**

Il faut organiser une rotation des escadrilles en mission de manière à laisser certaines se reposer à chaque tour. Le repos permet d'améliorer le moral et surtout d'augmenter le nombre d'appareils disponibles pour une escadrille donnée.

LE TIMING

Le minutage des missions est essentiel au succès des opérations. Quelques considérations :

- les temps de réaction des chasseurs britanniques (temps que mettent les escadrilles pour décoller suite à une alerte) sont plus élevés avant le matin (les pilotes n'ont pas encore pris leur breakfast...). En tait le soleil se lève vers 6 h du matin et à ce moment-là, les temps de réaction sont de plus de 20 mn. Ils descendent progressivement pour atteindre un plancher de 4 mn. Les bombardiers allemands ont donc moins de chance de se faire intercepter lors de missions matinales.

- si on cherche à éviter l'interception, il faut attendre un peu plus d'une heure avant d'envoyer une seconde mission dans un même secteur. En effet, la première mission fera probablement décoller la chasse adverse qui restera en l'air environ une heure et interceptera les raids suivants.

- si au veut détruire la chasse anglaise au sol, il faut que les missions d'attaque sur les aérodromes soient les premières pour une tranche horaire et un secteur donné et que le raid d'attaque ne soit pas repéré prématurément... Autrement le nid sera vide, la chasse aura décollé pour intercepter.

- lorsque l'on lance des missions lointaines, il faut s'assurer qu'elles arrivent sur leur objectif avant le coucher du soleil... Plus la luminosité est basse, plus le bombardement est imprécis. Par ailleurs les appareils qui rentrent à leur base après le coucher du soleil ont plus de risques de s'écraser à l'atterrissage.

LES APPAREILS

On ne s'étendra pas ici sur les caractéristiques techniques des différents appareils présents et on n'entrera pas non plus dans les polémiques sur les performances des uns et des autres. De nombreux ouvrages spécialisés traitent le sujet. Le but est simplement de définir un rôle pour chacun des types d'appareil dont dispose la Luftwaffe.

Messerschmitt Bf 109 : ce chasseur peut sans complexe affronter tout ce que la RAF peut jeter dans la bataille. Son rôle sera donc l'escorte et la chasse aux avions anglais. Mais il est handicapé par sa courte portée, il faudra donc placer les escadrilles de chasse « les pieds dans l'eau » sur les aérodromes les plus proches des cibles visées. Lors de la planification des missions, il faut s'assurer que la cible n'est pas hors de portée des escadrilles assignées en escorte, sinon celles ci ne feront qu'un bout du chemin et abandonneront ensuite les bombardiers à leur triste sort. Enfin, le Me 109 peut servir à mitrailler la RAF au sol à condition que les aérodromes cibles ne soient pas trop éloignés et que la DCA ne soit pas trop importante (20 canon LAA ou moins).

Messerschmitt Bf 110 : ce bimoteur peut à la limite affronter le Hurricane, mais c'est déconseillé. Le combat contre les Spits est absolument à proscrire. Il est parfait pour mitrailler les avions au sol et sa portée lui permet de remplir cette mission sur les aérodromes inaccessibles au Me 109. A noter que les deux escadrilles de Bf-110 R/2 (initialement placées en Norvège) disposent d'une portée encore plus importante.

Stuka (Ju-87B) : terreur du fantassin, ce bombardier en piqué n'est pas à l'aise dans l'environnement de *Battle of Britain* (historiquement les escadrilles de Stukas furent rapidement retirées de la bataille après avoir subi de lourdes pertes). Lent, doté d'une faible portée, vulnérable aux chasseurs et à la DCA, il a un emport de bombes limité. Son rôle sera donc d'attaquer les objectifs non protégés situés au bord de la Manche. Lorsque les équipages auront acquis une expérience suffisante on pourra se risquer à attaquer des objectifs protégés par une faible DCA.

Les appareils de reco : il y en a de nombreux modèles... Les Bf110-C5 sont les meilleurs pour les missions à basse altitude. Pour le reste, le Ju-88D1 se distingue par sa portée et le C2 par son plafond élevé qui le met à l'abri de la chasse.

A noter : les chasseurs bombardiers Me 109-4EB et Bf110-4EB sont des unités d'élites idéales pour l'attaque à basse altitude des stations radars équipées de DCA.

Un mot sur les adversaires : il s'agit pour l'essentiel de Hurricane et de Spitfire aux performances comparables à celles du Me 109 et supérieures à celles du Bf-110. Les Spits s'en prennent généralement aux chasseurs tandis que les Hurricane tentent d'attaquer les bombardiers. Quelques Defiant et Gladiator dépassés sont également présents, mais ils sont peu nombreux et surclassés. Les autres appareils sont des chasseurs de nuit.

LA GEO-STRATEGIE

Ou frapper ? Comment déployer ses escadrilles ? Du point de vue allemand, on peut diviser la carte en trois secteurs :

- l'ouest (à l'ouest de Redhill) : les opérations dans ce secteur seront menées pour l'essentiel à partir de la Bretagne ;
- centre (entre Redhill et Northolt) : couvert à partir de Cherbourg ;
- est (à l'est de Northholt) : couvert à partir du Pas-de-Calais.

Un regard sur la carte est suffisant pour se rendre compte que, d'une part, les cibles ne manquent pas et que d'autre part, la couverture radar britannique est très dense. Il s'agit de ne pas se laisser impressionner. Les radars sont fragiles et on peut supprimer 75 % de cette couverture. En ce qui concerne la multiplicité des cibles, il est clair qu'une longue campagne sera nécessaire pour tout « traiter ».

Un examen plus approfondi de la carte révèle que le sud-ouest (à l'ouest de Middle Wallop) est particulièrement vulnérable. Il n'y a que quatre radars à neutraliser pour ouvrir une immense brèche dans les défenses britanniques. En effet, aucune couverture radar n'a été mise en place pour l'ouest du Royaume-Uni (les agresseurs sont attendus au sud et à l'est). Par ailleurs, le sud-ouest est mal pourvu en aérodromes (deux aérodromes principaux plus quelques terrains secondaires). Il est donc relativement aisé de neutraliser les défenses britanniques dans ce secteur.

Ensuite, on pourra lancer des raids lointains sur l'Irlande du Nord et le nord-est du Royaume-Uni et transférer les Me 109 de Bretagne vers Cherbourg ou le Pas de Calais. À l'est comme à l'ouest, pour que ce type de raid réussisse, il faut maximiser le trajet au-dessus de la mer (où les risques de repérage sont faibles) et minimiser le trajet au-dessus du territoire britannique.

La région de Londres est bien pourvue en aérodromes et en DCA mais elle est à portée des Me 109 et il y a de belles cibles (usines d'armement et aéronautiques notamment). Il ne devrait pas y avoir de problèmes pour prendre soin de toutes les cibles du secteur, d'autant que l'essentiel de la chasse allemande est concentré dans le Pas-de-Calais en début de campagne. Notons que ce secteur est le plus propice à l'utilisation de la tactique du « piège » et que par conséquent, il peut paradoxalement être intéressant de ne pas endommager les radars anglais du coin afin que le maximum de chasseurs de la RAF puissent être attirés, et détruits, en combat aérien. Enfin Londres lui-même est la cible idéale pour les missions de bombardements de nuit.

Par ailleurs la question se pose du sort des « Norvégiens », ces escadrilles de la Luftflotte 5 basées en Norvège et au Danemark. Historiquement, elle tentèrent des raids sans escorte sur le nord-ouest de l'Angleterre et furent décimées puis se retirèrent de la bataille. On peut donc être tenté de les rapatrier subito vers le Pas-de-Calais. En fait, il est utile de garder des bombardiers dans le secteur pour mener des raids à basse altitude sur le nord du Royaume-Uni (on peut ainsi neutraliser le port de Scapa Flow notamment). Par contre les Bf 110 sont à déplacer d'urgence vers Cherbourg ou le Pas de Calais selon les aérodrome britanniques que l'on veut attaquer en priorité.

Pour finir, il faut réorganiser petit à petit (on ne peut déplacer qu'une centaine d'avions par jour)



Vue d'ensemble des dégâts infligés par une Luftwaffe bien menée après 29 jours de campagne. Le Royaume-Uni est ravagé ; globalement la capacité industrielle britannique est réduite de près de 50 %. Les dégâts les plus importants ont été infligés au sud et le long des côtes. Le centre est plus difficile à atteindre car la RAF veille... A noter que l'importante couverture nuageuse (71 %) ne doit pas dissuader la Luftwaffe d'attaquer, il suffit de voler en dessous du plafond.

les escadrilles afin de les rapprocher au maximum de l'Angleterre (en début de campagne certaines sont basées assez loin) sans toutefois saturer les aérodromes allemands. La priorité est de rapprocher les Me 109 au maximum, puis les Stukas qui ont une portée très limitée.

LE POINT DE VUE ANGLAIS

On l'a dit, l'IA a du mal à jouer l'Allemand (sauf au premier tour). Elle est peu agressive et se contente d'optimiser le nombre d'avions disponibles (et donc de minimiser le nombre de missions quotidiennes). C'est pourquoi la campagne du côté anglais ne présente pas de difficulté particulière. Il convient juste de :

– concentrer la DCA sur les objectifs les plus menacés (notamment les aérodromes principaux) ;

– concentrer un maximum d'escadrilles au sud de l'Angleterre ;

– intercepter les raids adverses avec un maximum de chasseurs (on arrive à mobiliser plus de 400 chasseurs pour une interception) ;

– intercepter les raids adverses au retour de mission (lorsqu'une partie de la chasse adverse est déjà dispersée ou est rentrée à la base).

Moyennant quoi, il est relativement aisé d'infliger un ratio de pertes de 3 pour 1 et d'obtenir une victoire en 30 jours (au bout desquels la Luftwaffe devrait avoir perdu un millier d'appareils et la RAF moins de 400). Contre un adversaire humain, il faudra garder un peu plus d'appareils en couverture au nord et à l'ouest. Pour la petite histoire il est possible d'explorer l'alternative historique qui est celle du « contre », à savoir transférer toutes les escadrilles britanniques au nord de Londres et n'intercepter que les raids non escortés (ou éventuellement faiblement escortés).

Armés de ces conseils et de beaucoup de patience, on peut s'attaquer à une campagne en considérant chaque tour comme une partie en soi. Car, rappelons-le, la planification d'une journée de mission allemande, c'est une à deux heures d'effort et la résolution des missions peut durer jusqu'à 30 minutes. Obtenir une victoire allemande en campagne est donc un véritable défi, très long, mais qu'il est passionnant de relever. Côté britannique, un tour prend souvent moins de 20 minutes en revanche et la victoire est moins belle car plus facile. Ceci étant, c'est un bon début avant de se consacrer au défi allemand. Alors, bonne chasse au jour de l'aigle !

Victoire facile avec le Britannique. Au bout de 30 jours de campagne, le Lufwaffe jette l'éponge après avoir perdu près de 1000 appareils. Le rapport de pertes est de 3 pour 1 (avions) et 4 pour 1 (pilotes) en faveur de la RAF





Si le beau temps est de la partie, et avec le patch 1.02 qui permet de détruire plus d'avions au sol par bombardement, il est possible d'obtenir une victoire « blitz » avec le camp allemand. Pour cela, chaque mission doit être programmée minutieusement. Ici on a obtenu une victoire en sept jours mais chaque tour a exigé trois heures de préparation environ. Le rapport de pertes est de 2 pour 1 en faveur de la Luftwaffe (pour les avions et 1 pour 1 pour les pilotes).



HIDDEN DANGEROUS

QUI OSE GAGNE !

FAIRE rimer réolisme, histoire et oction 3D n'est pas chose oisée. Avec *Hidden & Dangerous*, un jeu sur l'épopée des commondos de la Seconde Guerre mondiole, Take 2 réussit, molgré quelques imperfections, ce tour de force.

Geoffroy MARTY

Pendant la Deuxième Guerre Mondiale, les Britanniques ont portee a leur plus haut niveau le concept de commandos des troupes de choc, capables d'agir de façon autonome et d'opérer des raids en profondeur derrière les lignes ennemies Inspires à l'origine par l'action des Boers pendant les guerres en Afrique du Sud a la fin du XIX[e] siecle, les commandos britanniques — Special Boat Service Long Range Desert Group et surtout Special Air Service — s'inscrivent dans une longue tradition d'opérations non conventionnelles de l'armee anglaise, souvent sous l'impulsion de quelques personnalités exceptionnelles et originales comme l'Angleterre sait en produire

Repliés sur leur île a partir de 1940 les Britanniques optent pour des raids sur les côtes europeennes pour harceler les forces allemandes L'apogée des ces operations sera le raid sur Dieppe, un fiasco qui montre bien la limite de ce type d'opérations, qui necessitent souvent de gros efforts au dépend d actions de guerre conventionnelles et dont les résultats ne sont pas toujours a la hauteur de ce que laisse croire la legende Il n empêche que l'epopee des SAS et autres « special forces » entraines par les Anglais et lances dans les operations les plus fantastique — des sauts sur les maquis bretons a l'assassinat de Reinhard Heydrich — offre une source epique et passionnante de livres, de films… et de jeux !

DE L'ITALIE AUX BALKANS

Avec *Hidden & Dangerous* Take 2 nous invite a partager le quotidien, mieux, a guider une troupe de SAS au fil de quelques campagnes qui vous meneront de l'Italie aux Balkans (n'oublions pas que l'equipe de developpement est d'origine tcheque et que les SAS sont beaucoup intervenus aupres des partisans communistes de Tito), au cours desquelles vous devrez récupérer des aviateurs abattus, faire sauter une batterie côtiere ou encore vous infiltrer dans un QG allemand Chacune des six campagnes se composent, bien sûr, de plusieurs missions differentes

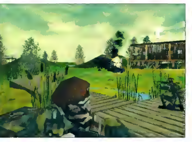
Ces dernieres sont relativement bien pensées et parfaitement integrées dans le scénario Ainsi, la premiere mission des campagnes consiste generalement a rejoindre le groupe d informateurs ou de resistants qui vous fournira des informations complementaires et la derniere mission a rejoindre un point d'évacuation On regrette cependant que les missions ne soient pas dynamiquement reliees entre elles En effet, a part les commandos (et leurs armes) perdus au cours des missions precedentes, les missions elles-mêmes restent identiques Inutile donc de massacrer tous les Allemands du secteur dans l'espoir d'en rencontrer moins par la suite

Vous disposez pour remplir votre campagne de huit combattants selectionnes par vos soins en fonction de leurs caracteristiques tir, réaction, discrétion force et endurance Ceci dit, les valeurs indiquees ne sont prises en consideration que lorsque le combattant est geré par l'ordinateur lorsque vous contrôlez directement un des commando, il vous appartient de viser juste et de ne pas courir devant le nez des sentinelles ennemies Pour les missions elles-mêmes, vous ne pouvez par ailleurs selectionner que quatre commandos (on regrette d'ailleurs que les caracteristiques des personnages ne soient affichées que dans le premier ecran de selection prenez des notes !).








Progresser, oui, mais avec prudence et precaution


Evitez de vous retrouver à découvert, seul face à deux ennemis...

Les missions s'arrètent lorsqu au moins un de vos hommes est parvenu a atteindre l'objectif fixe ou bien que vos quatre « salopards » se sont faits abattre par l'ennemi

Côté equipement, vos commandos sont limités aux armes utilises par leurs homologues de l époque : Sten, Bren, Bar, M1, Lee N°4, Colt 45, couteau commando, grenades offensives (pas de grenades defensives ou fumigènes), etc. La modelisation des armes est dans l'ensemble correcte (140 mètres de portée efficace pour le Sten, quand on sait qu'au-dela de trente metres 75 % des balles ne touchaient pas leur cible), mais ne prend pas en compte les risques d enrayement.

BEAUCOUP D'ACTION, UN PEU DE TACTIQUE

Une fois les hommes et leur equipement selectionnes, un briefing vous presente brievement la mission et vous voila au cœur de l action. La camera presente le commando que vous contrôlez en vue de poursuite et il est bien entendu possible de passer en vue 1re personne, simplement en activant le zoom (des lors, sauf lorsque vous vous deplacez, vous avez l'œil colle au viseur). L'interface de deplacement est relativement aisée a prendre en main et completement parametrable. Si vous avez l'habitude des jeux d'action 3D, la prise en main se fait en quelques minutes.

De nuit, vos ennemis ne vous verront que trop tard. L'œil indique que vos hommes voient l'ennemi. La barre de gauche, ce sont vos « points de vie »



De plus, afin de mieux planifier votre operation, une carte strategique permet de donner des ordres simples à vos autres soldats (aller à, utiliser, relevez-vous, couchez-vous, garder, etc.), le tout sur une barre de temps ou en leur ordonnant d'attendre le top depart. Il faut a ce sujet avouer que cette interface de coordination tactique est bien plus simple à utiliser que celle de *Rainbow 6*, tout en étant aussi efficace. En quelques clics de souris, vous pouvez ainsi donner l'ordre à vos hommes de courir se regrouper à un endroit donne, de s'allonger puis de ramper prendre une position plus adequate, que ce soit pour attaquer ou pour défendre.

Attention tout de même, car la carte tactique ne presente pas toutes les particularites du terrain, et vous ne pourrez pas correctement jouer avec elle. Son rôle se limite a donner des ordres précis à vos coequipiers et a adapter votre dispositif dans les grandes lignes. De votre côte, vous pouvez passer a loisir de l'un à l'autre de vos soldats et en prendre le contrôle. Evitez de jouer au Rambo de base, car quel que soit le niveau de difficulte choisi, vos adversaires sont stupides, certes, mais redoutablement precis...

L'opposition est principalement constituée de fantassins, mais peut également compter un nid de mitrailleuse ou quelques blindes. Les fantassins allemands sont parfois armes de Mauser a lunette, mais il s'agit d une exception : la plupart du temps, ils approchent sans peur a portée utile et commencent à tirer, éventuellement en se mettant à couvert. Le moral des troupes n'étant pas pris en considération, n'espérez pas faire fuir les Ersatz-Schutzen ennemis par le feu nourri de votre Bar ou de votre Bren. Dans la majorité des cas, il est bien plus efficace d'abattre l'ennemi d'un coup de fusil a lunette tout en restant bien camouflé sous les arbres. Face aux chars, vous n aurez d'autre choix que de les prendre par surprise et par derriere. Plus facile à dire qu'à faire. Remarquez tout de même que vous pourrez vous emparer de certains véhicules, mais qu'il ne s'agit pas là du principal interêt du jeu.



Les maîtres mots de *Hidden & Dangerous* sont discretion, prudence et réflexion. Il est peu probable que vous parveniez a terminer une mission sans tirer le moindre coup de feu, mais l'objectif principal est d'éviter d'être decouvert avant que vos hommes soient parfaitement positionnes. A chaque mission, chaque carte devrions-nous dire, correspondent plusieurs « mini-énigmes », mais il existe de multiples façons de les passer. L'approche en force peut reussir, mais elle ne se fera jamais sans pertes...

En mode « sniping », le grossissement équivaut à celui des lunettes. Utile et efficace

Il est tout de même regrettable que l'intelligence artificielle ne soit pas dynamique, mais scriptée. En effet, à chaque action correspondra toujours la même reaction : abattez une sentinelle et instantanement deux gardes supplémentaires vont débouler de leur cabanon. Peu à peu, il est ainsi possible de prévoir les reactions de l'ennemi et de se placer en fonction : un commando devant la porte de la cabane, et les deux gardes seront a terre avant d'avoir pu réagir... Notons, toujours dans ce domaine, que l'IA passe en mode combat des qu'un de ses soldats est engage ou a reperer l'un de vos commandos. Il suffit alors de battre en retraite (ou que le commando en question soit abattu) pour que l'ennemi reprenne son chemin de ronde habituel. Quelque peu décevant... Pour faire diversion, il ne vous reste qu'une seule solution : donnez l'ordre à vos commandos de contourner l'ennemi pendant que



Seul dans la neige, soyez prudent et ne laissez pas de trace. La lunette de visée permet de surveiller une zone avant de courir se mettre à couvert.

vous tentez d'attirer autant de petits gris que possible.

Pour parvenir à vos fins, il faudra faire preuve de beaucoup d'imagination et d'adaptation. À la différence d'un Half-Life version Deuxième Guerre Mondiale, *Hidden & Dangerous* joue, de ce point de vue, dans la cour de Commando : *Derrière les Lignes Ennemies*. En bref, soyez assurés que vous rejouerez souvent, voire très souvent la même mission avant de parvenir à vous en sortir dans de bonnes conditions. Est-il besoin de vous préciser que terminer la mission avec un seul homme vivant et plus aucune arme de soutien n'est pas une bonne idée ?

En solitaire donc, *Hidden and Dangerous* est un jeu difficile et, somme toute, répétitif. Son véritable attrait ne se dévoilera qu'à ceux d'entre vous qui ont la chance de posséder un réseau local et quatre machines. Levez la main ? Dans ce (trop rare) cas de figure, chaque joueur prend le contrôle de son commando et cela autorise des stratégies bien plus osées. Là où l'IA montre ses limites, le principe de « l'union fait la force » vous permettra non seulement de passer les missions avec bien plus de facilité, mais également beaucoup plus de plaisir ! Chacun pourra ainsi choisir son rôle de prédilection : soutien avec une Bren ou un Bar, assaut et reconnaissance avec un M1 ou un Sten, tireur embusqué avec le Lee N°4... Il est alors facile non seulement de faire diversion, mais également d'attirer l'ennemi dans des embuscades bien préparées ou il se fera haché menu par les tirs croisés de vos hommes.

INTERFACE À REVOIR

Devant les réactions des journalistes et des bêta-testeurs qui se plaignaient d'un manque de confort certain de l'interface dans la version de test, l'équipe de développement a promis d'intégrer quelques options supplémentaires afin de faciliter les choses d'ici à la sortie du jeu. Notamment, il devrait être possible d'afficher sous la forme d'un point rouge le point d'impact prévu de vos tirs ou encore de « bloquer » la visée sur une cible donnée (un peu comme dans *Tomb Raider* pour ceux qui connaissent...). Il sera ainsi plus aisé de jouer en mode de vue normale (3e personne) et cela évitera de devoir passer en mode 1re personne dès qu'il s'agissait d'ajuster la cible. Cette version « remaniée » ne nous étant pas parvenu dans les temps, nous ne pouvons garantir que les changements promis auront été apportés.

CONFIGURATION SOLIDE

Venons-en maintenant à la technique. Tout d'abord *Hidden & Dangerous* requiert une machine puissante pour fonctionner correctement : idéalement, vous devrez même installer complètement le logiciel sur le disque dur (plus de 500 Mo !) pour ne pas souffrir de ralentissements considérables. La configuration recommandée par Take 2 est un Pentium 233, 32 Mo de RAM et une carte graphique D3D. Pour notre part, nous conseillons plutôt un PII 300, 64 Mo de RAM et une Voodoo 2 (ou une carte AGP récente). Graphiquement, il n'est pas possible de faire de reproches majeurs au jeu. Les soldats et leurs attitudes sont parfaitement rendus, l'ambiance est stressante à souhait et les conditions météos qui limitent souvent votre champ de vision ajoutent au réalisme. Un bémol tout de même en ce qui concerne la musique, répétitive et fastidieuse qu'il est conseillé de désactiver rapidement.



Les animations sont superbes et vous font parfaitement entrer dans l'ambiance...

Réalisé avec soin par l'équipe tchèque d'Illusions Softwork, assistée pour l'occasion par un ancien officier des commandos, *Hidden & Dangerous* est un mélange appréciable de *Commandos : Derrière les lignes ennemies*, et de *Rainbow 6*. Il bénéficie et souffre en conséquence des avantages et faiblesses des deux logiciels précités et aurait pu complètement rater sa cible. Il n'en est heureusement pas ainsi et seuls les Rambos du dimanche, qui comptent plus sur la puissance de leur machine et leurs réflexes pour sortir vivants des affrontements, seront déroutés. En effet, appuyé par trois coéquipiers gérés par l'ordinateur ou contrôlés par des joueurs humains, même un novice parviendra à prendre du bon temps en tentant de résoudre au mieux les énigmes auxquelles il fait face.

D'aucun pourrait reprocher le manque de souplesse de l'IA, le peu d'armes à la disposition des commandos et l'attitude trop rigide des soldats ennemis. Certes, mais plus on s'investit dans *Hidden & Dangerous*, plus on s'aperçoit que la chose est volontaire et permet à tout un chacun de se découvrir des talents de tacticien. Au prix de lourdes pertes et de beaucoup de remue-méninges, cela va sans dire, mais au moins les pertes ne sont-elles ici que virtuelles. À découvrir pour s'initier aux joies du combat tactique en équipe...



HIDDEN AND DANGEROUS

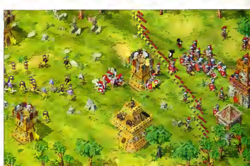
Qualités : ... 3D qui fait la part belle à la réflexion et non ... Inspiration historique des missions

Défauts : une IA décevante, une difficulté à en rebuter plus d'un, une interface pas toujours optimale



LA SAGA des petits bonhommes de Settlers continue avec un premier CD de missions pour le troisième épisode de la série.

Jérôme BOHBOT



Le Mission CD de *Settlers 3* va ravir les inconditionnels du jeu en réseau sans oublier ceux qui préfèrent en découdre contre l'ordinateur. Romains, Egyptiens et Asiatiques repartent vers de nouvelles aventures avec trois nouvelles campagnes de huit missions chacune qui viennent compléter le jeu initial. Leur caractéristique principale est d'être un peu plus difficile à jouer.

On n'y trouve aucune innovation particulière. Inutile donc d'y chercher de nouveaux bâtiments ou des unités inédites. Par contre l'extension apporte de nombreuses améliorations au moteur

SETTLERS 3 EXTENSION

du jeu. On y trouve ainsi une nouvelle fenêtre de dialogue sur les soldats plus complète et détaillée, mais aussi un système de sauvegardes automatiques à la fin de chaque scénario d'une campagne.

Cependant, le point fort du Mission CD concerne le jeu multijoueurs avec un éditeur de scénarios et une série de plus de vingt nouvelles cartes. A noter que là encore, les développeurs ont porté leurs efforts sur le moteur du jeu, puisqu'il est désormais possible de sauvegarder une partie en réseau, ce qui n'est pas un luxe aux vues de la durée de ces dernières... De plus, on pourra dorénavant discuter avec un seul interlocuteur sans que les autres le sachent en cours de partie ! Seule petite ombre au tableau : si l'éditeur permet de créer et de compiler ses propres cartes de jeu, il ne permet pas d'éditer des cartes déjà existantes. Il est donc impossible de modifier par exemple les campagnes existantes...

LA SAGA DES PATCHS...

Si *Settlers 3* ne prête pas le flanc à la critique, il n'en va pas forcément de même en ce qui concerne les mises à jour du jeu... En effet, les patchs se

Une documentation en ligne est consultable à tout moment, tant sur le jeu lui-même que sur l'éditeur de scénarios.

bousculent sur le site officiel de BlueByte (www.settlers3.com). Actuellement on en est à la version 1.37. Certes chacune de ces mises à jour corrige des petites imperfections du jeu, mais quand même ! Il faut à chaque fois télécharger jusqu'à plus de 2 Mo de programme.

Ce qui est le plus curieux avec le CD de missions, c'est d'une part qu'il est en anglais, mais surtout qu'il intègre la version 1.30 du jeu, qui date un peu. Résultat, même avec un jeu original en français et mis à jour à la version 1.37, on se retrouve en version 1.3 après installation de l'extension et avec un texte dans la langue de Shakespeare pour l'explication des missions... Rageant ! Il ne reste plus qu'à réinstaller par dessus tout cela la dernière mise à jour. Indispensable ? Non pas forcément, mais sachez tout de même que la version 1.37 du jeu corrige sérieusement les débordement de la production de mana adverse et limite la puissance de sort « Samurai Sword », ce qui évite de prendre déroute sur déroute face à l'ordinateur.

Enfin, dernière petite critique, il fallait auparavant jongler avec deux CD pour le jeu original, il faudra maintenant le faire avec un troisième... le disque étant nécessaire pour jouer les nouvelles missions. D'accord, il faut protéger les jeux, mais là cela devient un peu compliqué.

Pas de grandes surprises dans ce Mission CD, on y retrouve tous les éléments qui font le succès du jeu, rien de plus, rien de moins. Mis à part ces problèmes de mise à jour, il s'agit bien d'un indispensable, mais uniquement pour les passionnés de la série Settlers !



Le Mission CD est en anglais. L'énoncé des missions apparaît donc dans la langue de Shakerpeare. Pour le reste, le jeu demeure dans la langue choisie lors de l'installation

APRÈS l'énorme succès du premier volume d'*Operational Art of War*, le jeu stratégique de Talosoft, auprès de la communauté des joueurs d'histoire, voici le volume II, consacré à la période 1956-2000. Comme à son habitude, Norm Koger a grandement amélioré et raffiné les mécanismes de ce jeu, qui s'impose d'emblée comme la simulation stratégique ultime sur les guerres contemporaines.



The Operational ART OF WAR II 1956 - 2000

Jean-Claude BESIDA

The Operational Art of War est un jeu d'histoire qui simule les combats à l'échelon opératif (c'est-à-dire intermédiaire entre l'échelle tactique et stratégique) avec un grand souci de réalisme et une part prépondérante accordée aux notions de ravitaillement. Après les années 1939-1950, cette version II couvre toute la période contemporaine, celle des guerres de décolonisation, de l'affrontement Est-Ouest, des conflits israélo-arabes et, plus récemment, des guerres « sauvages » dans le Tiers-Monde et des guerres « morales » menées par les Etats-Unis et leurs alliés.

Véritable condensé de la culture « jeu d'histoire », OAW I et II comprennent une foule d'unités représentées par de nombreuses caractéristiques (entraînement, valeur de combat, capacité AC, reconnaissance, etc.), et le système prend également en compte la météo, l'arme moderne, les événements politiques, etc. Il s'agit bien évidemment d'un jeu au tour par tour.

On ne reviendra pas dans cet article sur les mécanismes de base du mouvement, du combat ou du ravitaillement. Pour ces points, nous renvoyons aux articles de Pascal Di Folco (*CyberStratege* n° 10 et 11). *Operational Art of War II* ne comporte en fait que peu de nouveautés spectaculaires, hormis évidemment la période traitée (1956-2000). Notre propos est plutôt de pointer les améliorations du jeu, qui sont souvent cachées dans les détails.

DE NOUVELLES CAPACITES

● Quartiers généraux et logistique

Le système de jeu raffine un peu et renforce l'importance des états-majors. Leur rôle principal est la distribution du ravitaillement. Ainsi, toute unité empilée sur ou adjacente à un QG reçoit 50 % de ravitaillement supplémentaire. Les QG doivent toujours être protégés : l'élimination de son QG fait baisser de 50 % la qualité de toutes les unités appartenant à la même formation. De plus, on peut assigner à ces unités des sections de commandement et de soutien (command squads, support squads) dont la disparition entraîne soit la paralysie soit la diminution du ravitaillement disponible pour les troupes subordonnées. Dans ces

La 2e armée blindée de la Garde fonce sur Hambourg. Pour protéger son état-major des bombardements de l'OTAN, de fortes défenses sol-air l'escortent.



En titre **Saigon à la veille de l'offensive du Têt, 1968 : un front singulièrement dégarni par les permissions de Noël et des Viêt-Congs infiltrés jusque dans la capitale.**

conditions, il n'est pas surprenant que ces unités soient, avec le génie et l'artillerie, les plus visées par l'interdiction aérienne.

Il faut remarquer que l'absence de QG est moins pénalisante que leur destruction en cours de scénario. Ce choix discutable de Norm Koger veut refléter des structures de commandement plus décentralisées. Il le met en application dans le seul scénario qu'il a réalisé pour son jeu, la guerre israélo-arabe de 1973 ; alors que les formations égyptiennes et syriennes ont des QG, Tsahal n'en a pas un seul. De fait, la destruction de quelques états-majors arabes bien placés paralyse leur offensive alors que l'armée israélienne ne s'inquiète pas de ses lignes de commandement.

La guerilla

La deuxième moitié du XXe siècle se caractérise par l'abondance de conflits de basse intensité,

Win 98 WIN 95

Jeu CD-Rom PC en anglais édité par Talonsoft et distribué par Take2. Version française prévue à la rentree. Nécessite un Pentium 90 avec 32 Mo de Rom. Sous Windows 95-98



Les formations blindées soviétiques deferlent sur la trouee de Fulda, en Allemagne. Chargees de gagner du temps, les compagnies de reconnaissance du 11th Cav sont sacrifiées pour la defense de Francfort.



Corée 1999, Sur les arrieres d'un front lourdement defendu, les Nord-Coréens multiplient les incursions des forces spéciales.

mettant en valeur les formations de guerilla OAW 2 a revu les regles concernant ce sujet On avait deja l evenement guérilla, qui fait perdre le contrôle d'hexagones dans les terrains difficiles On trouve en plus des unites de petite guerre aux caracteristiques particulieres

Ces unites sont difficiles a détecter En terrain de jungle, de montagne ou de forêt, il faudra le plus souvent venir au contact pour les repérer Elles se desengagent sans pertes supplémentaires, comme les forces spéciales Elles ne contrôlent le terrain que sur l'hexagone qu elles occupent a la fin de leur mouvement Enfin, elles disposent de facilites de ravitaillement

Les operations héliportees

Les helicopteres sont les seules unités vraiment nouvelles par rapport à OAW Leur premier effet est d'ameliorer la capacite de reconnaissance de toutes les unites à l'interieur de leur rayon d'action, ce qui ameliore largement leur puissance lors du premier round de chaque combat. Il faut donc les positionner quelques hexagones en retrait de la ligne de front pour qu'ils soient proteges tout en contribuant aux combats

D autre part, les helicopteres de combat peuvent frapper, exactement comme l'aviation, mais avec une portee plus reduite Malheureusement, leur efficacite antichar semble médiocrement modelisee pour l'instant une attaque d'Apache ou de Gazelle-HOT cause plus de pertes d'infanterie que de blindes Un prochain patch devrait régler ce probleme

L'utilite majeure des helicopteres est enfin de pouvoir déposer des fantassins derrière les lignes ennemies Ces opérations requierent évidemment d'avoir la superiorite aérienne Mais lorsque c'est le cas, et que les moyens de transports sont conséquents, des formations entières peuvent être heliportees, comme dans les scenarios sur la guerre du Viêtnam Il vaut tout de même mieux verifier le statut de l'hexagone ou les GIs seront deposes Pour ne pas avoir de mauvaises surprises à l'atterrissage, il doit être reconnu (statut « observed » ou « spotted »). Cette regle semble trop sevère, particulierement dans les scenarios de guerre du Viêtnam ou le joueur américain ne detecte jamais la guérilla viêt-cong camouflée dans la jungle et voit ses bataillons d Air Cav pulverises par des forces inférieures Il faudrait offrir plus de souplesse aux déplacements heliportes en offrant la possibilite de faire marche arriere, comme ce qui existe pour le mouvement naval d ailleurs ou un assaut amphibie peut être annulé si on s'aperçoit que le site de debarquement est trop bien defendu

L'appui aerien

Les operations aeriennes ont un impact considerable dans la guerre moderne C'est l'aspect qui change le plus dans les scenarios par rapport à OAW I La puissance des avions peut dorenavant être decisive, a la difference de la seconde guerre mondiale Le scenario sur la guerre du Golfe est tres frustrant à cet égard : dès qu'une unite irakienne fait mine de bouger d'un hexagone elle attire toute l'aviation coalisée qui la pulvérise immédiatement

Les missions disponibles sont la supériorite aerienne, l'interdiction des mouvements ennemis et l'appui au sol La mission generalement la plus efficace est l'interdiction, a condition de disposer d'une bonne marge de superiorite aerienne Les bombardements ponctuels sont souvent moins rentables car ils accroissent l'usure des unites

Deux nouveaux types de frappes existent. Il s'agit d'une part des attaques contre les ponts et d'autre part des attaques nucleaires Tout appareil ayant une capacite de bombardement peut tenter de detruire des ponts, exactement comme les unites au sol, mais avec des résultats plus aleatoires

Les armes atomiques, lancées depuis des bombardiers ou des lance-missiles, sont des armes particulieres La puissance de la charge est fixée dans le scenario et peu varier entre 1kt (pour les armes tactiques les plus faibles) et 4 megatonnes, dans ce cas, il ne reste plus grand chose du champ de bataille La gamme des lanceurs comprend les SCUD, SS-23, Pershing, Pluton et Hades sans oublier les Taepo Dong nord-coréens Ces armes sont generalement très meurtrières contre l'infanterie, moins contre les blindes De plus, en fonction du niveau de protection NBC de la force (reglé scenario par scenario), les pertes peuvent être sensiblement reduites



Syriens et Israéliens se font face sur les hauteurs du Golan en 1973. Le territoire libanais est interdit au combattants.



Viêt-nam 1966. A partir de leur base de Bong-Son, les formations héliportées de la 1st Air Cav partent à l'assaut des Viêt-Congs qui tiennent les crêtes dominant la RC1

Ces armes se manient avec précaution. D'abord parce que leur coût en points de victoire est élevé. Ensuite parce que chaque explosion affecte une zone plus ou moins étendue en dehors de l'hexagone ciblé : il faut éviter d'atomiser au voisinage de vos propres troupes ! Enfin, parce que le terrain irradié peut s'étendre assez loin autour du point d'impact, et que toutes les unités traversant des secteurs contaminés voient leur usure accélérée.

La marine

La guerre navale demeure le point faible de cette simulation. Il y a un peu plus de bâtiments de guerre disponibles puisqu'on trouve neuf unités, du destroyer jusqu'au porte-avions. Une nouveauté exotique vient justifier le choix peu commun de faire passer les cours d'eau à l'intérieur de (et non pas entre) les hexagones : le patrouilleur fluvial, qui navigue sur les rivières et les eaux côtières peu profondes. Ces petites unités se rencontrent surtout dans la guerre du Viêt-nam. Enfin certains avions ont une capacité antinavire (le FA-18 Hornet ou le Sea Harrier II par exemple) et sont donc plus efficaces contre les bâtiments de surface.

Les engagements maritimes sont toutefois mal restitués : dans le scénario Korea 99, il suffit d'un Scud chanceux pour envoyer par le fond un groupe aéronaval complet de l'US Navy. A l'instar de *Fleet Command*, les défenses antimissiles semblent bien défaillantes. La guerre sous-marine n'est pas du tout présente non plus. Une excellente reconstitution de la guerre des Malouines (1982), proposée sur internet, est ainsi obligée de faire l'impasse sur le blocus des Falklands par la Royal Navy et la mise à mort du croiseur *General Belgrano* par un sous-marin *Trafalgar*. On peut débarquer des régiments de marsouins à quelques encablures de bâtiments hostiles sans réaction de leur part. De l'aveu même de Norm Koger, la composante navale de la guerre moderne est réduite à sa plus simple expression. Les navires de guerre ne sont guère plus que des barges d'artillerie. Reconnaissons cependant que rendre compte fidèlement des interactions terre-mer est assez complexe et nécessite presque un jeu en soi. Il est bien possible d'ailleurs qu'une prochaine extension d'OAW II s'attelle spécifiquement au théâtre maritime.

LE SYSTEME DE COMBAT

La séquence de combat reste très proche de l'original. Mais des critiques argumentées avaient montré des faiblesses notamment dans le combat antichar. Le feu antichar était basé sur l'accumulation simple des valeurs antichars des différentes armes. Dans ces conditions, une troupe d'infanterie dotée de fusils antichars médiocres mais en grand nombre pouvait espérer tenir en échec une unité blindée composée de chars lourds que dans la réalité, ces matériels auraient été bien incapables de perforer. C'est pour mettre fin à de telles aberrations que le nouveau système introduit plus de finesse.

Chaque combat comprend successivement une phase de bombardement, une phase de tir antichar et une phase de tir antipersonnel.

La phase de bombardement additionne toutes les valeurs de bombardement des unités placées en soutien : quartiers généraux, artillerie, missiles, hélicoptères, aviation. Toutes les unités amies à portée de tir interviennent automatiquement sur tous les combats engageant des unités amies, mais avec 50 % seulement de leur puissance de feu. Pour faire intervenir complètement ces unités de soutien, il faut viser un hexagone spécifique, comme dans OAW1. Dans ce cas, leur intervention sur un combat est exclusive et ils ne peuvent en appuyer d'autres.

Les tirs d'artillerie sont malheureusement plus efficaces contre des petites unités que sur des concentrations de forces. En effet, lorsque le rapport de force attaquant/défenseur est calculé, il est plus facile d'obtenir un bon ratio défensif avec des piles d'unités plus nombreuses. Ce résultat parfois aberrant est légèrement corrigé en activant la règle optionnelle prenant en compte la densité du matériel. Il y a un moyen de faire baisser le seuil de densité maximum sur un hexagone. Il faut pour cela positionner sur ces localités critiques des unités de police militaire, qui facilitent la circulation et réduisent les embouteillages.



Mai 1982, l'opération Sutton commence. Pendant que les SAS débarquent sur les Malouines, la Royal Navy fait de la figuration au large de Port Stanley



Choix cruciaux pour le Nord-Coréen : accepter l'aide chinoise et utiliser des obus chimiques. Les options de théâtre ajoutent un plus dramatique au jeu opérationnel

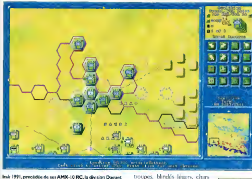
Voyant de densité	Pertes
Vert	100 à 140%
Jaune	140a 170%
Orange	170 a 200%
Rouge	Plus de 200%

La guerre électronique est présente spécifiquement lors de cette phase de combat. Chaque camp est doté d'une capacité de guerre électronique valable pour le scénario. Cette capacité est exprimée en pourcentage. Toute unité intervenant sur un combat lors de la phase de bombardement doit réussir un test. Le test est réussi si X > Y, où X et Y sont des variables aléatoires comprises entre 0 et les capacités respectivement amie et ennemie de guerre électronique.

Ce test de guerre électronique est utilisé également lors du tir de missiles antiaériens à longue portée. Enfin, il arrive que le décalage entre les deux camps dans ce domaine soit énorme, par exemple lors la guerre du Golfe. Dans ce cas, des formations entières sont inaccessibles aux ordres (communications brouillées) et sont notées comme se réorganisant.

Le combat antichar a été largement revu avec une prise en compte plus précise des matériels. Chaque engin blindé est cerné par cinq caractéristiques majeures : sa puissance de feu antichar, le type de munition tiré et la qualité du système de visée (de 1 à 5), sa puissance de feu antipersonnel, sa valeur défensive (contre les munitions perforantes et contre les explosifs normaux), enfin son type de blindage (aucun, standard, laminé, composite ou réactif).

Le mécanisme du combat est revu et n'utilise plus des agrégats concernant tous les matériels de l'unité. Chaque matériel tire mais effectue entre



Irak 1991, precédée de ses AMX-10 RC, la division Daguet enveloppe par l'Ouest le dispositif irakien

un et trois tirs contre des equipements specifiques ennemis Les tirs antichars doivent d'abord toucher leur cible, avec des chances de reussite variant entre 11 % et 100 % suivant la meteo le type d'environnement et la qualite du systeme de visee Ensuite l'efficacite du tir depend du rapport entre la puissance de la munition utilisee et de la qualite du blindage.

La formule utilisee est la suivante : chance de coup efficace = 100 x (valeur offensive antichar/valeur defensive du blindage)^2)/100) Par exemple, un char Leclerc (puissance antichar 216) engageant un T-90 (blindage lamine-reactif valant seulement 91) en conditions normales de visibilite a 100 % de chances de toucher (système de visee de qualite 5) Ensuite, le tir est resolu : 100 x (216/91)^2/100)= 563.5 % ce qui signifie que chaque coup tire est un coup au but.

A l'inverse, le même T 90 (puissance antichar de 140) tirant sur un Leclerc (blindage lamine de 157) n'a plus que 100 x (140/157)^2/100)=79,5 % de chances de placer un tir fatal

Le matériel

Environ 1 100 materiels differents sont mis a la disposition du joueur pour constituer ses unites. Ils sont repartis en onze grandes catégories : infanterie et soutien, canons et mortiers, artillerie automotrice, roquettes et missiles, artillerie antiaerienne, vehicules de reconnaissance, transports de troupes, blindés legers, chars lourds, navires, helicopteres, avions. Tous les materiels importants de ces cinquante dernieres années sont presents, depuis le premier jet Mystere français jusqu'au dernier char lourd Arjun l'indien

L'ajustement de leurs caractéristiques aux exigences du jeu a demandé un enorme travail au concepteur et l'ensemble inspire plutôt le respect. Un regard critique ne manque pourtant pas de relever certains choix discutables J'en releverai deux. Pour l'artillerie antiaerienne, la meilleure valeur d'attaque contre les aeronefs (22) est donnee à une piece sovietique datant de 1955, un canon de 135 mm Que cette vénerable antiquite soit plus efficace que nos excellents systemes Crotale (notés 11), ou même les tres modernes Patriot (12), voilà qui laisse perplexe

Deuxieme exemple, la derniere version de l'Abrams, le M1A2, constitue un excellent matériel, notamment sur le plan de la protection (il est possible que le blindage du Merkava III soit aussi efficace mais les Israeliens sont tres discrets sur ce point) Dans l'arsenal d'OAWII, qui ne l'oublions pas est realise par des Americains, l'auteur a éte tres genereux avec cet enfant cheri de l'US Army, même si le meilleur char du monde est d'apres lui le Merkava.

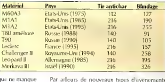
Le choc vient lorsqu'on compare ses valeurs defensives avec celles des engins sovietiques les plus modernes (voir tableau) Certes les T-80 et T 90 sont plus des évolutions du T-72 que des schemas entierement nouveaux. L'armée russe est réputée accorder moins d'importance à la protection des equipages que ses homologues occidentales Cependant, il semble bien excessif de leur donner des valeurs de blindage comparables aux chars moyens de l'OTAN dans les années 1960 ! Et la munition a uranium appauvri russe la plus récente semble a peine aussi efficace que l'obus americain M829 De même l'auteur n'a pas inclus les tout derniers modeles russes : le T-95, protegé par un blindage composite de 3[e] generation, ni le char Tchernyi Orel (Aigle noir) presente en 1997, ni le dernier modele produit à Nijnyi Taguil dote d'un impressionnant canon de 152 mm, prochain char de bataille de l'armee russe



Cuba 1962, la 82[e] aéroportee saute sur la Havane protegee par les jets de l'Enterprise

De même, on comprend mal pourquoi le Leclerc, avec un canon plus long et un systeme de tir supérieur a celui du M1A2, n'est pas mieux note, ni pourquoi son blindage est tres inferieur aux chars lourds comparables A l'instar de *Steel Panther II*, on regrette que de telles valeurs ne puissent être editees et corrigées par les passionnés

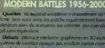
Dernier point de ce tour d'horizon, les evenements strategiques ont ete améliores avec l'incorporation d'un tres utile panneau « options de theâtre » Ils permettent au general en chef d'exercer ses choix sur des domaines comme l'envoi de renforts supplémentaires ou l'autorisation du feu nucleaire Cette tres bonne initiative simplifie la tâche des concepteurs de scenarios qui étaient contraints de ruser avec des solutions du genre : bouger tel pion sur tel hexagone si vous voulez des renforts Malheureusement, ces options ne semblent pas toujours fonctionner ; un patch changera sûrement cela



Materiel	Pays	Tir antichar	Blindage
M60A3	Etats-Unis (1975)	112	127
M1A1	Etats-Unis (1985)	216	190
M1A2	Etats-Unis (1995)	216	255
T80 amélioré	Russie (1988)	140	91
T90	Russie (1990)	140	105
Leclerc	France (1995)	216	157
Challenger II	Royaume-Uni (1994)	140	258
Leopard II	Allemagne (1985)	216	195
Merkava III	Israel (1990)	216	326

Par ailleurs de nouveaux types d'evenements sont inclus : cessez-le feu, zones interdites, apparition et destruction des depôts de ravitaillement, modification des ordres de formation en cours de scenario basculement sur d'autres itinéraires. La plupart des scenarios livres avec le jeu sont toutefois extrêmement classiques : trois scénarios OTAN contre Pacte de Varsovie, trois scenarios sur les guerres israelo-arabes, trois sur la guerre du Viêt-nam et deux opérations aussi immenses qu'ininteressantes (la guerre du Golfe et la guerre du Cachemire) Les plus rafraîchissants sont une invasion de Cuba en 1962, une attaque sovietique en Mandchourie chinoise en 1969 et une nouvelle guerre de Coree avec le matériel de 1999 Tout cela fait d'OAW 2 un jeu extrêmement riche Reste à savoir si toute cette complexité sera exploitee par les scenaristes et les joueurs ❐

THE OPERATIONAL ART OF WAR, VOL. II
MODERN BATTLES 1956-2000



Qualites richesse et souplesse extraordinaire du système bon suivi avec les patchs regulierement fournis plusieurs sites de scenarios sur internet jeu operationnel sans equivalent

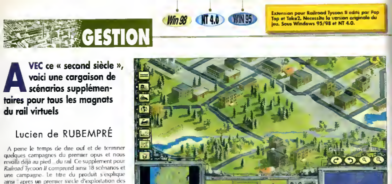
Defauts interface mediocre graphismes en 3D inutiles systeme de combat opaque aux resultats parfois curieux trop de bugs résiduels

Win 98 NT 4.0 WIN 95

Extension pour Railroad Tycoon II edité par Pop Top et Take2. Nécessite la version originale du jeu. Sous Windows 95/98 et NT 4.0.

AVEC ce « second siècle », voici une cargaison de scénarios supplémentaires pour tous les magnats du rail virtuels

Lucien de RUBEMPRÉ



Les graphismes des bâtiments evoluent hélas tres peu avec le temps mais sont toujours aussi plaisants. Londres, en 1940, ou Tokyo en 2015, c'est pareil...

A peine le temps de dire ouf et de terminer quelques campagnes du premier opus et nous revoilà déjà au pied du rail Ce supplement pour *Railroad Tycoon II* comprend ainsi 18 scénarios et une campagne. Le titre du produit s explique ainsi : apres un premier siecle d'exploitation des chemins de fer (1830-1930), de nouveaux defis nous sont proposes, certains démarrant pendant la Seconde Guerre Mondiale, d'autres débordant largement dans le troisieme millenaire.

Les scénarios historiques de ce supplément sont particulièrement interessants et motivants, encore plus que ceux du jeu de base En effet si peu d'entre nous connaissent les peripeties des debuts du cheval de fer en Angleterre ou en Amerique,



RAILROAD TYCOON II
The second century

nous avons encore en mémoire les mesaventures d'Eurotunnel ou même la Bataille du Rail pendant la Deuxieme Guerre mondiale. Les concepteurs ont déployé des tresors d'imagination pour trouver des sujets intéressants Citons en vrac la guerre froide en Autriche (1946), la bataille d'Angleterre (1940), le tunnel sous la Manche, la construction des reseaux electriques de Munich ou de Seattle, la reconstruction a l'Est du Rideau de fer apres la guerre, etc

Cette fois-ci, les conditions de victoire sont changées et des restrictions interviennent Par exemple, dans le scénario de la bataille d'Angleterre, il s'agit d'acheminer des vivres, des troupes et des munitions vers trois villes en août 1940, ceci sous les bombardements de l'aviation allemande En termes de jeu, cela signifie une échelle de temps (douze jours pour terminer le scenario) interdisant l'achat de nouvelles locomotives ou la pose de nouvelles voies ferrees Il faudra par consequent gerer au mieux le materiel disponible (dix locomotives) Pour ajouter encore a la difficulte, le joueur ne peut reparer qu'un nombre limite des tronçons détruits par les Allemands Tension garantie !

LE XXIe SIÈCLE

Une autre categorie de scenarios se deroule dans un futur proche Suite a un réchauffement de l'atmosphere, le niveau des mers monte De nouveaux continents comme l'Antarctique sont alors a développer, d autres commme l'Amérique ou l'Afrique voient leur taille diminuer Ces transformations geographiques sont accompagnées de conditions particulieres pour remporter les scénarios Le plus souvent il s agit de gestion de crises : pénuries de vivres, pénurie d energie, hausse du coût du diesel, obligation d utiliser l'électricite pour proteger l environnement...

Quelques missions se deroulent même dans des pays imaginaires comme celui d'Amaplanca (devenez le roi de ce pays prospere !) ou celui se deroulant en Sevastie Les concepteurs ont vraiment fait preuve d'imagination et ont réussi à renouveler leur sujet Rien a dire non plus en ce qui concerne la quantite : une campagne de vingt scenarios et autant de scenarios independants contenteront les plus exigeants La duree de vie du jeu est quasiment doublee



L'un des nombreux scenarios vous permettra de developper les voies de transport du plus mystérieux des continents : l'Antarctique.

Quelques regrets quand même : il n y a pas assez de nouveaux vehicules, les scenarios se deroulant dans le futur n ont du coup pas du tout l'aspect futuriste que l'on pouvait espérer En fait c'est le gros probleme du jeu les graphismes, toujours aussi mignons, n'évoluent pas d'un iota au cours des scénarios Il n'y a aucune difference entre un scénario se deroulant en 1830 aux USA et un autre se deroulant 150 ans plus tard en Afrique Aucun changement non plus dans les bâtiments De plus, les temps de chargement des missions et de changement d'ecran sont toujours aussi lourds.

Alors, ce supplement est-il indispensable ? Pas vraiment dans le sens ou il ne s'agit que d'une collection de scénarios et que rares sont les joueurs a avoir epuise les possibilités du premier opus Si les scenarios historiques vous intéressent vraiment, alors oui, l'achat s'impose Sinon vous êtes prevenus, rien de neuf à part de solides missions ! ❐

RAILROAD TYCOON 2 : THE SECOND CENTURY

Qualites : nombreux scenarios bien penses

Defauts : toujours pas d'evolution des graphismes au fil du temps ou de variation geographique


ADRESSES DE NOS DEUX BOUTIQUES À PARIS :
37 RUE DE LAPPE 75011 PARIS
M° BASTILLE SORTIE RUE DE LA ROQUETTE
OUVERT DE 9H A 19H
Tél : 01 43 14 04 49
11 RUE DU 4 SEPTEMBRE 75002 PARIS
M° 4 SEPTEMBRE, BOURSE DU OPERA
OUVERT DE 10H A 19H - PARKING A PROXIMITE !
Tél : 01 42 92 05 30
REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS AU 01 43 14 04 49 - Fax : 01 49 29 02 19
NOUVEAU
399 Frs
OPERATIONAL ART OF WAR 2 VO
Exclu Cybervision
169 Frs
STEEL PANTHERS 2 VO
Le jeu + l'add-on
369 Frs
OPERATIONAL ART OF WAR + ADD-ON VO
BATTLE OF BRITAIN
369 Frs
BATTLE OF BRITAIN VF
369 Frs
ROAD TO MOSCOW VO
NORD CONTRE SUD
369 Frs
NORD CONTRE SUD VO ou VF
399 Frs
EAST FRONT 2 VO
CHICKAMAUGA
349 Frs
BATTLEGROUND 9 : CHICKAMAUGA VF
Coffret 2 Jeux
COMBATS AERIENS
598 Frs 249
Over the Reich + Achtung Spitfire VF
Coffret 2 Jeux
WARGAMES
598 Frs 249 Frs
Stalingrad + Coeur du Débarquement VF
Coffret 2 Jeux
COMBATS NAVALS
598 Frs 249 Frs
Man of War + Wooden Ships Iron VF
CLOSE COMBAT
THE RUSSIA 369 Frs
CLOSE COMBAT 3 NF
369 Frs
249 Frs
PANZER GENERAL 2 VO
CIVIL WAR
399 Frs
PACK GREAT CIVIL WAR
Contient :
- The Blue & The Gray ;
- Civil War General Robert E. Lee ;
- Civil War Generals 2 Grant, Lee, Sherman.
VENTE PAR CORRESPONDANCE
01 43 14 04 49
RETROUVEZ LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS WARGAMES SUR NOTRE SITE INTERNET : HTTP://WWW.CYBERVISION-INFO.COM
PROMO
99
PROMO
99
PACIFIC GENERAL VO
NOUVEAUX FOURNISSEURS !
BAISSE DES PRIX
SUR TOUTES NOS RÉFÉRENCES
CADEAUX !
1 JEU ACHETÉ = PANZER COMMANDER ou ALLIED GENERAL offert !
OU
PROMO
299 Frs
149 Frs
The Civil War Collector's Edition VO
469 Frs
349 Frs
FRONT DE L'EST + EXTENSION VO
299 Frs
101st Airborne VO ou VF
un logiciel offert !
299 Frs
Close Combat 2 VO
AUTRES WARGAMES DISPONIBLES :
- Grandes Batailles d'Hannibal NF 249 F
- Grandes Batailles de Cesar NF 199 F
- Grandes Batailles d'Hannibal VO 249 F
- Grandes Batailles d'Alexandre NF 249 F
- Pack Operational Art of War + Eastern Front VO 399 F
- Battleground 1 : Ardennes VO 149 F
- Battleground 2 : Gettysburg VO 149 F
- Battleground 3 : Waterloo VO 149 F
- Battleground 4 : Shiloh VO 149 F
- Battleground 5 : Antietam VO 149 F
- Battleground 6 : Bull Run VO 149 F
- Battleground 7 : Napoleon in Russia VO 149 F
- Battleground 8 : Prelude to Waterloo VO 149 F
- Semper Fi VO 249 F
- Panzer Commander VO 149 F
- Allied General VO 149 F
- PACK 4 CD BATTLEGROUND COLLECTION 1 VO 499 F
- PACK 4 CD BATTLEGROUND COLLECTION 2 VO 499 F
People's General VO
Front de l'Ouest VO (VF:379F)
Fields of Fire VO
Soldiers at War VO (NF:399F)
Steel Panthers 1 VO ou VF
Steel Panthers 3 VO(NF:379F)
Age of Sail VO
Civil War 2 VO
Harpoon 97 Classic VO
BON DE COMMANDE À RETOURNER À CYBERVISION - 37 RUE DE LAPPE - 75011 PARIS
NOM
Prénom
Adresse
Code postal
Ville
Je règle par : Chèque ❍ Mandat ❍ CB ❍ Signature
N° ____/____/____/____ Date __/__
CYBER STRATEGES
PRODUIT
PRIX
1 JEU ACHETÉ PANZER COMMANDER ou ALLIED GENERAL
CADEAU !
ENVOI COLISSIMO SUIVI (en 48h chez vous)
+45 Frs
TOTAL

AVEC *Street Wars*, Infogrames signe une suite toujours aussi délirante du jeu d'urbanisme *Constructor*. Après avoir incarné les promateurs véreux, quoi de plus naturel que de jouer les caïds d'arrondissement !

Jérôme BOHBOT

Humour noir et graphismes allechants sont au programme de ce jeu de strategie en temps reel qui propulse le joueur dans le rôle d un truand bas de gamme entoure d'hommes de mains hêtes et mechants, et dont le but est de taire main basse sur la ville. Dans une ambiance du Chicago des annees vingt, tous les mauvais coups sont permis, surtout envers les autres gangs

STREET WARS

POUR QUELQUES PÂTÉS DE MAISON...

UN BEAU PRODUIT

L'aspect graphique de *Street Wars* represente une part importante du jeu Les développeurs ont conçu un univers particulier, qui ne s'inspire pas forcement seulement de l Amerique de la prohibition, mais aussi des films d'Audiard. Les animations sont soignees et soulignent l'humour decapant du jeu Le principe est simple et assez classique Le joueur doit parvenir a contenter son parrain pour progresser dans la hierarchie mafieuse Pour cela, il faut contrôler petit a petit les différents secteurs de la ville en achetant des terrains et en construisant les bâtiments dont on a besoin au fur et à mesure du jeu Au depart on ne possède, pour s'installer, que le quartier géneral de son gang et quelques réserves constituees de dollars et de ciment

L'interface principale du jeu est simple est efficace L'ensemble se pilote aisement a l'aide de la souris Il suffit chaque fois que l'on veut sélectionner un bâtiment ou un personnage, de cliquer dessus Les options disponibles apparaissent alors, soit en bas de l'écran, soit dans une fenêtre sur la droite Il faut souligner que l'aide en ligne est plutôt bien conçue et qu'il suffit de pointer une icône pour qu'apparaisse une boîte de dialogue qui indique son utilite

On commence une partie avec seulement quelques ouvriers Ces derniers sont le premier echelon de l'organisation Ils vont permettre de construire les « soupes populaires » et « debits de boissons » qui serviront au recrutement de nouveaux ouvriers et de locataires Quand le nombre d'ouvrier dont on dispose, augmente, on peut commencer à les convertir en réparateurs et gangsters Au fur et a mesure du jeu de nouvelles options de construction apparaissent

Les maisons sont appelees soupes populaires... Les locataires peuvent au choix rapporter de l'argent en payant leur loyer ou produire des bambins qui deviendront des ouvriers

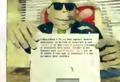


EXACTIONS DIVERSES

Le matieux local dispose de trois types d'hommes de main Les ouvriers servent à construire les bâtiments, les reparateurs (dont on admire l'impeccable complet trois pieces blanc) patrouillent, effectuent toutes sortes de réparations sur le parc immobilier et peuvent aussi creer des terrains vagues en jouant de la dynamite, quand aux gangsters ils constituent la force de frappe du gang.

Pour construire des bâtiments, il faut posseder les ressources adequates (ciment briques et acier) Pour les constructions de base il faut du beton Une fois les premieres habitations erigees, il reste a acquérir une usine à ciment et une tabrique de gadgets qui permettront de construire d'autres bâtiments et d'améliorer le parc existant Au total, il existe plus de 45 bâtiments allant du poste de police

L'aspect graphique du jeu est tres soigne, la bande son et les animations sont un de ses points forts avec une bonne dose d'humour .

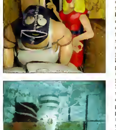


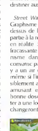
Win 98 WIN 95

Jeu CD-Rom PC en français réalisé par Studio 3 Interactive et edite par Infogrames.
Sous Windows 95/98, necessite un Pentium 200 avec 32 Mo de RAM.

a la distillerie en passant par la clinique, les peep show, les journaux et les night clubs L'action se deroule dans cinq villes differentes de taille progressive et plus ou moins infestees de gangs rivaux pour finir a Chicago, la ville mythique de l'ere d'Al Capone

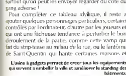
Chaque bâtiment est occupe par un locataire. Une fois amélioré grâce a l'installation d'equipements menagers ou paysagers (gaziniere, stations de metro, etc), les locataires deviennent plus experimentes et peuvent gerer des commerces de plus en plus elabores Il peut y avoir jusqu'a cinq niveaux d'amelioration successifs De la même maniere, il existe cinq types de locataires differents, chacun repartis en deux variantes Plus un locataire est experimente et plus il peut s'occuper d'un commerce élabore qui rapportera plus d'argent





En dehors de ces activites, il faut aussi compter avec les autorites que l'on a interêt a corrompre en apportant des pots de vins a la mairie ou au poste de police, les forces de l'ordre pouvant fermer certains etablissements S'assurer leur bienveillante neutralite est un atout important, surtout qu'on peut les envoyer regarder du côte du gang adverse !

Pour completer ce tableau idyllique, il reste a ajouter quelques personnages particuliers, certains contrôles par l'ordinateur, d'autre par les joueurs et qui ont une fâcheuse tendance à perturber le bon deroulement de la partie, comme cette vamp qui fait du strip-tease au milieu de la rue, ou le fantôme de Saint-Quentin qui hante certaines maisons et transforme les cadavres en zombies



L'usine à gadgets permet de creer tous les equipements qui servent a embellir la ville et améliorer le standing des bâtiments.

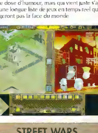
Street Wars est-il un jeu a mettre entre toutes les mains ? La reponse est évidemment non Incarner un truand qui extorque les locataires de son quartier à coup de matraques, qui cambriole a tour de bras et fait sauter un pâte de maisons adverse n'est pas un exemple a suivre pour les jeunes enfants ce que les lecteurs de Cyber ne sont plus depuis longtemps ! Mais sachant cela on peut justement reprocher a Studio 3 interactive de s'être autocensure En effet, puisque le jeu n'est pas a recommander aux plus jeunes, pourquoi n'avoir pas pousse le second degre un peu plus loin ? On aurait pu imaginer des kidnappings, des meurtres un peu plus originaux que les simples « poc poc poc » de Luigi devant le seuil d'une maison et des affreux plus diversifies Quid des maisons closes, des dealers, des voleurs à la tire (certains d'entre vous se rappellent peut-être le jeu de plateau *Super Gang*) ? Au final, pourquoi avoir censure l'hémoglobine et limite le mauvais goût dans un jeu qui est plutôt à destiner aux adultes ?

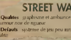
Plus la ville est developpee et ses installations perfectionnées, plus les locataires ont un standing important.



Le reparateur patrouille entre les differents bâtiments que l'on contrôle pour les entretenir
Son rôle est indispensable, mais il sait aussi dynamiter un pâte de maisons

Street Wars beneficie d'un savoir-faire certain Graphisme et bande son affichent une qualite au dessus de la moyenne et contribuent en grande partie à la reussite du jeu car, il faut bien l'admettre en realite *Street Wars* n'est pas d'une originalite fracassante Surtout, l'adaptation d'un jeu d'urbanisme dans le monde du crime organise ne convainc pas franchement. Et il faut bien dire qu'il y a un air de deja vu par rapport à *Constructor*, même si l'interface et les graphismes ont ete sensiblement améliores Bref, *Street Wars* est un jeu amusant et agreable a pratiquer, dote d'une bonne dose d'humour, mais qui vient juste s'ajouter a une longue liste de jeux en temps reel qui ne changeront pas la face du monde ❐





STREET WARS

Qualites graphisme et ambiance sonore de qualite humour noir de rigueur

Defauts systeme de jeu peu innovant faible originalite



POUR notre premier article sur les simulateurs historiques, nous avons choisi une comparaison entre les deux produits phares actuellement en matière de combat aérien : *Combat Flight Simulator* de Microsoft et *European Air War* de Micropose, tous les deux situés pendant la Seconde Guerre mondiale, apogée du dogfight.

Eric TENG



LE COMBAT AÉRIEN 1939-1945

COMBAT FLIGHT SIM et EUROPEAN AIR WAR

L'objet de cet article est d'examiner ces deux produits sous un aspect ludique mais également leur pertinence historique et la qualité de leur modele de vol Nous nous sommes également penche sur les configurations et les périphériques nécessaires pour pratiquer, tranquillement chez soi, quelques exercices de combats tournoyants !

COMBAT FLIGHT SIMULATOR

Ce logiciel réalisé par Microsoft est issu des célèbres *Flight Simulators* qui sont, depuis des décennies, la reference en la matiere de simulateur de vol Ce jeu reprend donc la base de ses prédécesseurs adapté au dogfight, ce qui à l'avantage de combiner un modele de vol qui a fait se preuves, et une simulation de combat aerien tres valable

Combat Flight Sim propose de piloter huit types d'avions pour les Britanniques, les Supermarine Spitfire mark I et mark IX et le Hawker Hurricane Mark I, pour les Américains le P-478 Thunderbolt et P 51D Mustang, et enfin pour les Allemands, le Focke Wult 190A et les Messerschmitt 109 E et G. Il est également possible de piloter un Sopwith Camel de la Premiere Guerre mondiale, mais c'est juste pour l'anecdote Par ailleurs, la firme française Alsyd propose un supplement *Pacific Theatre* qui permet de piloter des avions japonais et américains de la guerre du Pacifique (voir encadré)

Mis a part ces avions, les autres appareils disponibles ne sont pas pilotables mais se retrouveront dans votre viseur : Junker 87 et 88, Heinkel 111, bombe volante V1, B-17G ou B-25 Mitchell

UN RÉALISME DE VOL SAISISSANT

Sans conteste, le modèle de vol de *Combat Flight Sim* est le summum de ce qui est disponible sur le marché Le jeu beneficie du moteur 3D qui a fait la reputation de *Flight Simulator* et integre déjà des fonctions qui seront utilisees dans *Flight Sim 2000* Les réactions sont très proches de la réalité : par exemple, si vous mettez les gaz un peu trop fort au décollage, l'avion fait un embardee a gauche, un virage serré peut vous faire décrocher et partir en vrille, etc Les détails techniques sont également très poussés, il peut arriver a votre appareil une multitude d'avaries techniques : touchez un peu fort le sol avec un BF109 à l'atterrissage, le train sera faussé et l'avion finira sa course penché !

Aux commandes d'un P-47B, le mode d'affichage « standard » du tableau de bord de *Combat FS* permet une lecture parfaite des paramètres de vol.

Dans *Combat Flight Sim*, un Mustang vole au dessus d'Interlaken. Mais que fait l'armée de l'air suisse ?
En inserts **Mustang et Corsair** *(Photos Dominique Breffort)*

De même, les differentes commandes varient en fonction de l'appareil, par exemple le Me Bf 109 ne possède pas de réglage de richesse du melange vous ne verrez donc pas cette commande sur le tableau de bord Chaque équipement est modelisé sur les différentes parties de l'appareil et peut tomber en panne ou être touche plus ou moins gravement suivant l'impact des tirs subis L'ensemble des détails techniques des appareils tels que les vitesses de decrochages sont donnés dans des fiches techniques On le voit, *Combat Flight Sim* paramètre chaque avion de façon tres complete

Les instruments de contrôle essentiels au pilotage tels que le tachymetre, le vario, la bille et bien d'autre sont visibles directement sur le tableau de bord affiché à l'écran Pour chaque appareil, le logiciel propose d'ailleurs des visualisations du cockpit suivant trois modes : cockpit standard, cockpit virtuel et HUD (viseur tête haute) Ce dernier mode, bien que conseille sur les petites configurations pour une meilleure fluidité, est complètement irréaliste Nous vous conseillons de l'abandonner pour ne conserver que les deux premiers modes

Le mode « standard » est lui, totalement fonctionnel En effet, les differentes fonctions sont directement accessibles par un simple clic de la souris La finalité de ce mode etant de présenter de maniere pratique tous les instruments sur la vue de devant, la realité du cockpit est donc adaptée à ce besoin et tous les instruments sont regroupes sur le haut d'un tableau de bord élargi et abaissé pour l'occasion La représentation





Ci-dessus. **Un P-47B aligné sur la piste, prêt au decollage (CFS).**

Ci-contre. **Ce Spitfire là ne sera pas récupérable ..**

Ci-dessus. **Un Me 109E fait parler ses mitrailleuses. Les marquages sont corrects mais Microsoft a préféré ne pas apposer la croix gammee (historique) sur le gouvernail des appareils allemands...**

réelle n'est plus respectée mais c'est tout de même très bien fait ! Malheureusement ce mode de vue ralenti l'affichage et le déroulement des vues est beaucoup moins fluide qu'avec le mode cockpit virtuel Une autre ombre au tableau, les instruments restent toujours lisibles, même en cas de voile noir ou voile rouge !

Le mode virtuel donne une representation exacte en 3D de ce que le pilote pouvait voir de sa place Les instruments, moins détailles, permettent toutefois une bonne lecture des parametres Il n'est malheureusement pas possible d'utiliser la souris pour activer les instruments ou pour diriger le regard du pilote (ce qui possible dans *European Air War*) Toutes ces actions ne sont possibles que depuis le clavier ou depuis un joystick disposant de ces fonctions intégrées (boutons, chapeau chinois). Autre fait étrange, la vue en cockpit virtuel est orientable sur les trois axes et sous tous les angles... à tel point que lorsque vous regarder votre siege, vous aurez la surprise de voir que personne n'est assis aux commandes ! Votre corps a disparu, votre tête est en fait une camera orientable de 360° sur les trois axes, en dépit du bon sens La gestion de la caméra n'étant pas possible avec la souris, tout ceci doit s'effectuer à partir du clavier C'est très laborieux et l'on est vite perdu dans les 18 differentes touches qu'il faut memoriser ! Investir dans un joystick avec selection des vues depuis le manche s'impose...

Vu depuis l'exterieur, les avions possèdent des details graphiques également très poussés Le bon pilote pourra effectuer sa visite prevol avant décollage en vérifiant l'efficacite des gouvernes : toute action sur une commande de vol est visible : les volets se braquent, les ailerons bougent, etc Les peintures de camouflage sont très réussies mais on remarque l'absence de Svastika sur le gouvernail des appareils allemands... Microsoft ne semble pas vouloir affronter le politiquement correct sur ce point.

En ce qui concerne les commandes de vol, il est possible de piloter suivant trois modes : clavier, souris et joystick.

Les paysages ne sont pas en reste *Combat Flight Sim* vous propose de survoler Paris, Londres, les montagnes suisses... et chaque endroit peut être reconnu uniquement par ses détails ! Le monde du jeu n'est pas plat, mais en trois dimensions et il vous arrivera de percuter les montages ou les immeubles des villes si vous n'y prenez garde Les fleuves sont à leur emplacement reel et chaque ville est placée dans l'espace a ses coordonnées geographiques exactes ! Les conditions meteo sont changeantes et les nuages tres bien rendus

Les animations sont également a la hauteur : les avions volent en éclat, les panaches de fumée plus vrais que nature Si les animations sont proches de la perfection, les bandes son restent un peu plus decevantes Les pilotes se parlent en français avec un accent allemand ou anglais : c'est ridicule, on se croirait à la Septième compagnie... Le site web de Microsoft propose d'ailleurs les bandes son en allemand et anglais à télécharger, c'est un must !

Seule ombre au tableau, la pléthore de details graphiques proposés par ce jeu devient un handi-



Une mission originale et prestigieuse : détruire un vehicule d'etat-major en parade sous la Tour Eiffel !



Deux Spitfire au décollage dans *Combat Flight Sim*



Et un Focke Wulf de descendu !

cap lorsqu'il s'agit de représenter un combat aérien avec plus de dix appareils. Le calculateur commence à peiner, les images sautent. Le programme limite d'ailleurs volontairement le nombre d'objets volants pour ces raisons. Le ciel est parfois un peu vide et les combats tournoyants manquent sur ce point un peu d'ambiance.

UN VÉRITABLE EXERCICE DE PILOTAGE

Une série de menus permet de régler le taux de simulation ainsi que les paramètres d'affichage. L'affichage peut aller au maximum des capacités de votre moniteur et de votre carte graphique : c'est un régal de voir le paysage en 32 millions de couleurs et 1 600 x 1 200 ! Il va de soi que l'exploitation de tous ces détails nécessite un matériel puissant.

En ce qui concerne la difficulté de vol, là encore un grand choix est possible mais nous conseillons de régler le réalisme à 100 %. Même si cela est un peu difficile au départ, les premières heures de vol sont là pour vous familiariser avec la machine et pour vous apprendre à piloter. Vous suivrez ainsi l'apprentissage du vol comme les pilotes le faisaient dans le temps.

Le palonnier peut être désaccouplé de la commande des ailerons, ce qui est conforme à la réalité historique : à l'époque aucun automatisme ne

LE COMBAT AÉRIEN EN 1943-45

Les bases de la tactique de la chasse aérienne ont été posées par l'as allemand Oswald Boelcke en 1915-1916 et elles n'ont pas évolué jusqu'à l'apparition des missiles air-air dans les années 1960. Ainsi, entre les premiers combats aériens mettant en lice des biplaces alliés et des monoteurs allemands Fokker E III en 1915 et le premier tir de missiles Sidewinder depuis un Sabre taïwanais contre un MiG chinois dans les années 60, la tactique de la chasse a très peu évolué.

L'avantage de l'altitude

La règle de base du combat aérien réside dans l'avantage de l'altitude. Tout avion placé plus haut que son adversaire dispose d'une supériorité quasiment absolue. En un mot, il frappe où il veut, de préférence en plongeant depuis le soleil, ce qui le masque complètement à son ennemi. Attaquant en piqué, il vole beaucoup plus vite et disparaît aussi beaucoup plus vite. Ceci était évidemment vrai pendant la Première Guerre mondiale, lorsque les avions mettaient un temps immense à prendre de l'altitude, mais cette constante n'a jamais changé. On peut lui ajouter un corollaire : ne jamais tourner le dos à l'adversaire. Suivre un adversaire vers le sol, alors qu'il reste des ennemis à la même altitude (ou plus haut) est un véritable suicide.

Pendant la Seconde Guerre mondiale, tous les chasseurs modernes ont une vitesse ascensionnelle voisine. A titre d'exemple, il faut un peu plus de six minutes à un Spitfire Mk IX pour atteindre 6 000 mètres d'altitude, c'est-à-dire le même temps qu'un Messerschmitt Bf 109 G. Le P 51D est plus lent, puisqu'il lui faut plus d'une minute supplémentaire pour atteindre la même altitude. Le P-47 Thunderbolt est encore plus lourd, puisqu'il met entre 8 et 11 minutes pour atteindre 6 000 mètres. A titre de comparaison, l'avion fusée Messerschmitt Me 163 ne met que 2 minutes 30 pour atteindre 10 000 mètres. Il est vrai que son autonomie ne dépasse pas 10 minutes.

La question de l'altitude est importante à un niveau plus stratégique : pendant la bataille d'Angleterre, les Britanniques ont généralement été handicapés par le fait que les objectifs allemands étaient situés très près de la côte. A peine les Allemands étaient-ils repérés qu'ils étaient au-dessus de leurs objectifs, ne laissant pas le temps aux Anglais d'être en bonne position pour livrer combat. Au contraire, pendant la campagne de bombardement stratégique contre l'Allemagne, les chasseurs allemands avaient tout le temps de prendre de l'altitude avant que les avions alliés aient traversé la mer du Nord, les Pays-Bas et une bonne part de l'Allemagne.

Pendant la plus grande partie de la Seconde Guerre mondiale, les Allemands ont bénéficié d'un avantage très important : en difficulté en combat tournoyant, un pilote de Messerschmitt Bf 109 avait toujours un moyen de s'en sortir : faire un demi-tonneau et piquer vers le sol. En raison d'ailes étroites et de faible envergure, il était alors capable d'échapper à tous ses adversaires alliés grâce à une vitesse supérieure, notamment son adversaire principal, le Spitfire anglais. L'apparition du chasseur américain P 51D Mustang a sérieusement modifié la donne. Pour la première fois de la guerre, les pilotes des Bf 109 se sont trouvés confrontés à un adversaire piquant aussi bien qu'eux.

La question de la puissance de feu

Pendant les premières années de guerre, les pilotes allemands bénéficient d'un autre avantage sur leurs adversaires : une puissance de feu supérieure. Certes, les tirs de huit mitrailleuses Browning de .30 est dévastateur, mais manque de puissance par rapport aux deux canons de 20 mm et aux deux mitrailleuses de 7,9 mm du Bf 109 E. Les Britanniques vont y remédier avec les autres versions du Spitfire, mais pas les Américains : jusqu'à la fin de la guerre, Thunderbolt et Mustang vont conserver les huit mitrailleuses Browning, alors que l'armement des chasseurs allemands ne va cesser de se renforcer : le Messerschmitt Bf 109 G possède trois canons de 20 mm et deux mitrailleuses lourdes de 13 mm ; le Fw 190 D est armé d'un canon de 30 mm et de deux ou quatre canons de 20 mm. L'excellent Me 262, qui aurait pu sans doute modifier le cours de la guerre s'il était arrivé plus tôt et en plus grand nombre, dispose quant à lui de quatre canons de 30 mm, remarquablement groupés dans le nez de l'appareil.

Car la disposition de l'armement de bord est d'une grande importance. Plus celui-ci est dispersé (réparti sur les ailes), plus il est nécessaire d'être à une distance bien définie de la cible pour l'atteindre. Les quatre Browning placées dans chaque aile du Thunderbolt ne tirent pas droit devant elles, mais de façon concentrique. Si l'avion ennemi est trop loin ou trop près la salve se disperse. Dans le cas du Me 262, les canons de 30 mm tirent droit devant et leur portée est supérieure.

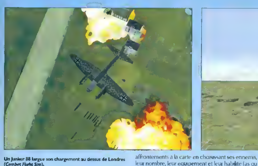
Ajoutons enfin deux éléments importants de la guerre aérienne de l'époque. Pour être sûr de détruire l'adversaire, il faut tirer de très près. Au-delà de 300 mètres, la dispersion est immense. Notons enfin qu'il est primordial d'économiser ses munitions. Le pilote ne doit jamais laisser son doigt sur la détente plus de deux secondes. En 14 secondes, toutes les munitions sont épuisées...

L'autonomie, clé du combat aérien

Les jeux vidéo ne prennent pas assez souvent en compte un facteur pourtant essentiel : celui de l'autonomie. Il a joué un rôle essentiel dans la plupart des grandes batailles aériennes. Les Allemands ont perdu la bataille d'Angleterre parce que le Messerschmitt Bf 109 avait une autonomie très faible. Incapable de rester plus d'une demi-heure au-dessus de l'Angleterre, il ne pouvait protéger efficacement les bombardiers.

Pendant les premières années de la campagne stratégique contre l'Allemagne, les Alliés ont été confrontés au même problème et ceci explique pourquoi les Britanniques ont exclusivement bombardé la nuit. Les Américains, avec leurs raids de jour, ont subi des pertes considérables, notamment en 1943, avant de trouver la parade, en l'occurrence les réservoirs supplémentaires des chasseurs. Mais les Allemands, en interceptant la chasse alliée au-dessus de la Hollande, forcent les avions ennemis à se débarrasser de leurs réservoirs supplémentaires, les empêchant de continuer leurs missions d'escorte. Puis viendra une nouvelle parade américaine décisive : l'introduction du P 51 Mustang, un chasseur disposant de très grandes quantités de carburant : même après avoir jeté ses réservoirs supplémentaires, il est capable d'escorter les box de B-17 et B-24. Dès lors, la chasse allemande se révèle incapable d'empêcher les raids alliés incessants (24 heures sur 24) et elle va s'épuiser dans la défense du Reich, y perdant des milliers d'avions et des milliers de pilotes qui feront défaut sur les autres fronts, en Russie, en Méditerranée, en Normandie.

Yves BUFFETAUT



Un Junker 88 largue son chargement au dessus de Londres (*Combat Flight Sim*).



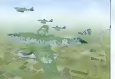
Une patrouille de Focke Wulf vient de repérer sa cible et rompt la formation (*CFS*).

pouvait realiser ce genre de couplage Le couplage automatique (ou conjugaison) du palonnier aux ailerons, prive le pilote de certaines figures qui sont utiles dans les manœuvres delicates Le contrôle manuel du palonnier est donc indispensable cela rend le vol plus difficile et bien plus réaliste ! Commander le palonnier du clavier est pratiquement impossible car il n'y a pas de point neutre, le pilotage au palonnier est donc indispensable Dernier point, *Combat Flight Sim* permet l'exploitation du retour de force pour les heureux possesseurs de ce type d'engin, et il va de soi que le retour de force apporte une part de réalisme supplementaire

LES MISSIONS

Combat Flight Sim donne la possibilité d'effectuer des missions d'entraînement, des vols libres, et aussi deux campagnes qui couvrent la bataille d'Angleterre (1940) ainsi que la bataille pour l'Europe (1943) Pour les débutants, le jeu propose un didacticiel qui comprend des leçons de pilotage avec un court passage video suivi d'un exercice pratique. Un editeur de missions permet de monter ses affrontements à la carte en choisissant ses ennemis, leur nombre, leur equipement et leur habilite (as ou bleu) sur le terrain de son choix Enfin les connectes à internet seront servis car le jeu propose egalement des combats via reseau ou internet Sr dans l'ensemble, les missions sont conformes à la réalite historique (escorte, attaque au sol, interception, superiorite aerienne), *Combat Flight Sim* propose quelques missions « pour rire » très sympathiques, comme aller mitrailler la voiture d'un général allemand en parade sous la tour Eiffel !

Attention danger, ces quatre Me 262 vont très vite et ils doivent effectuer de larges courbes pour pouvoir tourner (*European Air War*).



EUROPEAN AIR WAR

Microprose nous propose ici la suite du jeu *1942 Pacific Air War*, sorti il y a déjà quelques annees et qui, à l'époque, avait ete remarque et primé par la critique *European Air War* propose vingt appareils au pilotage tous les appareils présents dans Combat Flight Sim sont la mais également des versions supplémentaires telles que le Mustang P-51B ou le Messerschmitt BF 109K Plus interessant, on a la possibilite de piloter des avions rares tels que Messerschmitt BF110 (en deux versions), les Tempest et Typhoon anglais ou le seul chasseur à reaction opérationnel de l'époque, le Messerschmitt 262 Les amateurs apprecieront Il existe, comme pour *Combat Flight Sim*, une série d'avion non pilotable mais qui feront des cibles de choix B-17, He111, etc

UN MODELE DE VOL PLUS SIMPLE

European Air War propose également un modele de vol réaliste, mais beaucoup moins detaille que dans le jeu de Microsoft Les configurations de vol peuvent être modifiées (volets, trains, armement) et les comportements des avions sont corrigés en consequence Approximative, la gestion des volets est, quels que soient les appareils, reduite à quatre positions (rentrés, 1/3, 2/3, sortis)

Parmi les anachronismes, on note la presence d'un pilote automatique ou du vibreur de manche (avertisseur de decrochage) On peut egalement disposer d'une aide a la poursuite avec un curseur qui se promene sur le bord de l'écran, indiquant la direction à suivre Il ne faut pas confondre la guerre aérienne « presse-bouton » de cette fin de siècle avec les dogfights ebouriffés de la Seconde Guerre mondiale !

Le jeu propose les trois modes de vue du cockpit le mode standard, le mode virtuel et le viseur tête haute Comparé à *Combat Flight Sim*, le mode standard est d'une pauvreté affligeante et ne presente aucun interêt Les cockpits sont si peu détaillés qu'il est pratiquement impossible de lire les instruments de bord Resultat pour avoir des informations fiables sur les paramètres de vol, il est nécessaire d'activer l'affichage tête haute, ce qui est completement irrealiste Le mode de vue virtuel est interessant car il permet, comme dans *Flight Sim*, de tourner la tête dans le cockpit et de pouvoir ainsi piloter sans perdre la cible de vue Un plus par rapport à *Combat Flight Sim* la gestion de cette vue est possible avec la souris (et donc disponible pour ceux qui n'auraient pas fait l'achat d'un joystick perfectionne)

Le graphisme ne permet qu'un seul mode 640 x 480 ! Microprose propose sur son site web un

● **Configuration minimale**

Combat Flight Sim Pentium 133, carte graphique acceleratrice 3D 16 Mo de RAM espace disque dur 200 Mo lecteur CD x4 Sous Windows 95 ou 98

European Air War Pentium 133, carte graphique accélératrice 3D 32 Mo de RAM, Espace Disque Dur 10Mo DD, Cd-rom x4 souri, carte son Direct 3D windows 95 ou 98 en option un modem

● **Configuration optimale**

Nous avons teste les jeux avec un K6-II 400 lecteur CD x36 64 Mo de Ram. carte 3D ATI Rage Magnum et écran de 17" Si *European Air War* a fonctionne sans probleme la finesse des vues proposées dans *Combat Flight Sim* nous a oblige a limiter les details de façon a conserver une image fluide *European Air War* reste donc beaucoup plus accessible aux petites configurations et ce malgre un nombre important d'avions engages dans les combats aeriens

patch à télécharger qui améliore l'affichage et corrige certaines aberrations : les volets peuvent être sortis à grande vitesse par exemple.

Les avions ne sont pas aussi soignés que ceux de *Combat Flight Sim* mais ils restent tout à fait convenables. Les commandes de vol ont toutefois peu d'action sur l'aspect de l'appareil, seuls les trains peuvent être rentrés ou sortis et les bombes et réservoirs largués.

En revanche, les couleurs des paysages sont ternes et leur représentation est monotone, on survole toujours les mêmes champs carrés, sans aucun relief, le tout baigne dans un vert-marron uniforme. Autre point, les différents bâtiments présents sur le sol sont complètement virtuels et vous pourrez passer au travers sans encombre ! La représentation de l'horizon n'est également pas très réussie : elle manque de progressivité et l'horizon présente parfois des coins ! Visiblement, *European Air War* n'est pas fait pour le rase-mottes mais pour les affrontements de grande envergure et en altitude !

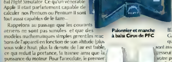
DES COMBATS DE MASSE !

Ce modèle un peu pauvre en détails rend la visibilité et l'identification des appareils ennemis très difficiles (d'où l'aide indispensable du viseur tête haute pour rétablir l'équilibre). L'avantage de ce manque de détail est incontestablement le gain de vitesse par rapport à *Combat Flight Sim*. L'affichage moins fin permet de compliquer les scènes de combat en y engageant jusqu'à 256 appareils ! Il est clair que sur ce point, *European Air War* marque un avantage par rapport à son concurrent, les combats tournoyants prennent toutes leur dimension lorsque l'écran fourmille d'avions, le tout avec une fluidité sans reproche...

Les animations sont également à la hauteur avec une bande son en version originale sous titrée. Les dialogues à la radio sont plus vrais que nature, on finit par apprendre les langues étrangères en

QUELLE MACHINE POUR LES SIMULATEURS DE VOL ?

Il est de notoriété publique que les simulateurs sont des logiciels gourmands en ressources et qu'ils requièrent en conséquence des machines puissantes. Cette affirmation, encore parfaitement fondée il y a quelques années, n'est plus de nos jours tout à fait aussi juste. En effet, les modèles mathématiques utilisés pour simuler les réactions d'un avion en vol n'ont que très peu évolué au fil des ans et restent assez similaires, que vous jouiez à ce bon vieux *Chuck Yeagers Air Combat* ou au très récent *Combat Flight Simulator*. Ce qu'un vénérable Apple II était parfaitement capable de calculer, nos Pentium ou Pentium II sont tout aussi capables de le faire...



Palonnier et manche à balai Cirrus de PFC

Rappelons au passage que les courants aériens ne sont pas simulés, et que des modèles mathématiques simples gèrent les réactions de l'appareil en fonction de son altitude (plus vous volez haut, plus la densité de l'air est faible, ce qui réduit la portance, la traînée ainsi que la puissance du moteur. Pour l'anecdote, le premier chasseur doté d'un surchargeur d'oxygène pour en améliorer les performances à haute altitude fut le P 38 Lightning, modèle à bord duquel Saint Exupéry disparut au dessus du Pacifique. Mais revenons à nos moutons...)

Là où les choses se compliquent, c'est lorsque les développeurs s'amusent à accroître le nombre d'objets affichés à l'écran. Il n'est pas rare de nos jours que les simulateurs de vol mettent en scène plusieurs milliers d'objets simultanément, et faute d'un processeur (doté d'un unité de calcul flottant de préférence) suffisamment puissant, vous perdrez en fluidité ce que vous gagnez en réalisme. Inutile cependant de changer de machine pour autant : un processeur supérieur au Pentium 200 soutenu par au moins 64 Mo de RAM est parfaitement capable d'effectuer les calculs nécessaires sans que vous ressentiez de réels ralentissements.

Cœur du problème : la carte graphique

Pour faire simple, quel que soit votre simulateur de prédilection, le véritable goulet d'étranglement se situe au niveau de la carte graphique. Les éditeurs de simulation de vol profitent de l'engouement du grand public pour les jeux d'action 3D pour nous livrer des simulateurs toujours plus beaux et toujours plus détaillés. Pour ce faire, ils utilisent notamment des textures (la « peau » des images de synthèse) extrêmement lourdes et souvent la technique du « multi-texturing » (ce qui permet par exemple d'afficher sur la carlingue l'impact des balles et obus), ajoutent une multitude d'effets visuels spectaculaires (explosions, effet lentille...), etc. L'importance et la masse des données sont susceptibles de mettre le processeur central d'un ordinateur à genoux s'il n'est pas épaulé par une carte graphique de bonne qualité.

Dans ce domaine en perpétuelle évolution, quatre « fondeurs » se sont lancés dans une course effrénée à la puissance : ATI, nVIDIA, Matrox et bien entendu 3DFX. Les puces graphiques qu'ils ont développées (dans l'ordre Rage 128, TNT2, G400 et les Voodoo) sont capables de subvenir aux besoins considérables des simulations sans le moindre problème, et ce même dans des résolutions impressionnantes (1600 x 1280 en 32 bits). De façon générale, avec ces cartes vous ne sentirez pas de réel gain de fluidité en choisissant une résolution inférieure à 1024 x 768, profitez-en donc.

Le haut du pavé est aujourd'hui tenu par les cartes graphiques architecturées autour d'un TNT2 Ultra et de 32 Mo de RAM, à l'instar des cartes 3D Blaster TNT2 de Creative ou de la Maxi Gamer Xentor 32 de Guillemot. A remarquer tout de même : ces puces graphiques sont assez dépendantes de la puissance du processeur qui fournit les polygones... En bref, plus votre processeur est puissant, plus vous tirez profit de ces cartes. Pour les plus démunis, ou ceux d'entre vous qui n'ont pas l'intention de changer d'ordinateur dans les six mois (conseil d'ami : attendez au moins la livraison de cartes mère chipset JLX pour Pentium III ou l'arrivée du K7 d'AMD), reste la solution peu onéreuse de vous procurer une carte 3DFX Voodoo 2. Cette dernière est beaucoup moins dépendante du processeur central, offre d'excellentes performances et vous assure une compatibilité ascendante et descendante sur la totalité des logiciels 3D.

Plus de confort avec des périphériques adaptés

Abordons le sujet le plus spécifique, et sans doute le plus coûteux de notre passion : les périphériques dédiés. Pour profiter réellement d'un simulateur de vol et qu'il ne vous manque plus que les sensations physiques, l'idéal consiste à posséder une manette type mini-manche, une manette des gaz et un palonnier. La gamme **Thrustmaster** est la plus célèbre et la plus chère, mais il existe de nombreuses alternatives, dont notamment le X 36 de Saitek ou l'Eaglemax d'ACT Labs (ci-contre) qui combinent manche et manette des gaz (sans palonnier) à un prix raisonnable.

Autre solution : le tout-en-un, à l'instar des **Sidewinder Pro** et Sidewinder FFB Pro de Microsoft (le second intègre une technologie de retour de force, ce qui vous donne l'impression « physique » de voler... du moins au niveau des mains). Enfin, pour les puristes de la simulation « civile », le choix en terme de « yokes » (manche à balai type Cessna) est nettement plus réduit. Remarquons cependant que la société canadienne Precision Flight Controls, dont l'activité d'origine consiste à fabriquer des cockpits pour les simulateurs commerciaux, a également développé une ligne de produits pour PC, dont le Cirrus et son palonnier d'excellente facture. Petite cerise sur le gâteau pour les plus passionnés, toujours chez PFC, le **PAL** : une tablette qui remplace votre clavier et sur laquelle vous placez un fiche représentant le cockpit de votre appareil !

Terminons sur la configuration de rêve : l'ordinateur le plus puissant du moment, un écran 19", un PAL et un ensemble Thrustmaster complet relié à une chaise sur vérins hydraulique... Il vous aussi faut la place et le temps pour en profiter ! Mais rassurez-vous, une manette aux boutons paramétrables de bonne qualité et précise, un peu d'imagination et les cieux vous appartiennent ! ❐

Geoffroy MARTY

PACIFIC THEATER

L'éditeur français Alsyd propose une extension pour *Combat Flight Sim* qui couvre l'attaque japonaise sur Pearl Harbour, en décembre 1941. Le programme affiché sur la jaquette est alléchant et ambitieux : pas moins de douze nouveaux avions peuvent être pilotés, on trouve les appontages et la reproduction fidèle de l'île de Hawaï. Parmi les nouveaux avions, on trouve le P-40 Warhawk, les Hellcat et Helldiver (mais que fait le Thunderbolt P-47D là dedans ?) ainsi que toute la série des Mitsubishi, du Zero au Jack, et bien d'autres.

A l'installation du CD, les choses se gâtent et il faut suivre un mode d'emploi assez laborieux pour arriver à ses fins. Une fois le jeu installé, on pourrait s'attendre à de nouvelles cartes, des vidéo ou tout au moins un décorum modifié pour tenir compte des nouveaux arrivants japonais ! Rien de tout cela : il faut aller chercher les Japonais chez les Allemands et les missions sont disponibles mélangées aux autres sans aucune distinction particulière. Il n'existe par ailleurs aucune campagne possible.

Les modèles d'avions sont beaucoup moins réussis que dans le jeu d'origine, ne disposant pas de tous les détails auxquels *Combat Flight Sim* nous a habitué. Les cockpits sont sommaires, le mode virtuel ne permet même pas de visionner les tableaux de bord dans leur détail. Bref, on a l'impression d'avoir affaire à un produit mal fini, sorti à la hâte et qui ne vaut certainement pas les 250 FF qu'il faut débourser pour se le procurer. A réserver aux fanatiques qui ne peuvent pas attendre les extensions officielles de Microsoft. ❐



Un Mustang mitraille un convoi ferré. EAW permet d'effectuer aussi bien des missions d'attaque au sol que aeriennes.



Trois Messerchmitt 109G, modèle que certains pilotes preférent au Focke wulf moins maniable (EAW).

jouant a *European Air War* ! Les explosions, panaches de fumee, du fait de la fluidite et de la rapidite d'affichage, sont malgré tout réalistes et globalement plus reussis que dans *Combat F Sim.*

Comme nous l'avons evoque plus haut, le graphisme n'est disponible qu'en 640 x 480, aucun réglage n'etant disponible sur ce point Pour ceux qui achéteront *European Air War* avec la configuration matérielle minimale, il est tout de même possible de desactiver des options d'affichage en 3D pour accelerer le jeu Les parametres de vol sont egalement réglables et permettent d'ajuster la difficulté du vol, on peut par exemple désactiver les décrochages

Les commandes de vol sont possibles via les trois modes deja décrits pour *Combat Flight Sim* Un detail qui a son importance, le couplage aileron-palonnier est automatique et non débrayable, ce qui nuit au réalisme D'une façon générale, le pilotage est plus abordable dans ce logiciel Par le biais d'une série d'options, on peut pratiquement voler en mode « arcade », ce qui transformera votre simulateur en console de jeu ! Le niveau des pilotes ennemis est egalement reglable, mais il faut avouer que même sur le niveau le plus faibles, et du fait du nombre important d'appareil en l'air, on a vite fait de se prendre une rafale sans savoir d'où cela vient ! C'est très frustrant mais sûrement assez proche de la realite des combats aérien que se livraient les pilotes de l'époque

« Watch your six » (« attention a 6 heures ») sera une des phrases qui reviendra souvent dans vos écouteurs .

Contrairement à *Combat Flight Sim*, le jeu ne dispose pas de terrain d'entraînement La seule solution est donc de partir au combat sans experience de vol et en ajustant la difficulté au niveau minimal Cette maniere d'approcher la simulation est certes plus ludique mais là encore très éloigné de la réalite *European Air War* propose des missions eclairs qui vous propulse en l'air aux commandes d'un appareil pour une mission aleatoire, mais également des missions simples completement paramétrables (interception, superiorite aérienne, escorte, attaque au sol) et des campagnes pour les trois camps.

Ci-dessus. **P-51D Mustang en formation a haute altitude, son compresseur le rendait performant jusqu'a 30 000 pieds.**

Les campagnes proposées couvrent les années 1940, 1943 et 1944 Comme pour *Combat Flight Sim*, les affrontement via un réseau ou par internet sont possibles

Les deux simulateurs, s'ils traitent du même sujet, proposent deux interprétations différentes du combat aérien de la Seconde Guerre mondiale celle de Microprose fait la part belle au plaisir de jeu, même si le modèle de vol et les animations restent très réalistes, celle de Microsoft peut clairement incarner l'heritage guerrier de *Flight Simulator*, la référence actuelle en matiere de simulateur de vol, et exige plus de maîtrise

On choisira l'un ou l'autre suivant ses aspirations le côté loisir sera favorise avec *European Air War* alors que le réalisme et la soif de pilotage sont les points forts de *Combat Flight Sim* Sans oublier que le choix sera également être influencé par les configurations matériels disponibles ; bien que les minima demandes soient à peu pres équivalents, on choisira *European Air War* pour les machines plus faibles, *Combat Flight Sim* etant réserve au Pentium II avec palonnier. ❐

Note finale cet article est en realité incomplet car nous ne parlons pas du dernier jeu de combat aerien 1939-1945 paru **Jane's WWII Fighters** Tout aussi superbe, ce jeu supporte parfaitement la comparaison avec les deux produits cités dan cet article Paru récemment, nous le présenterons en détail dans le prochain numéro de Cyber Tally Ho !

Un Marauder en moins !



Ci-dessous. **Peu maniable mais bonne plate-forme de tir, le Messerschmitt Bf110 était un chasseur mediocre.**



Combat Flight Sim

Qualites modele de vol pratiquement parfait véritable sensation de pilotage, graphisme des avions et du terrain impeccable apprentissage bien conçu

Defauts plutôt difficile a maitriser, seulement huit avions disponibles (avant les extensions probables), ambiance sonore décevante

European Air War

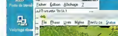
Qualites prise en main agréable, nombreuses campagnes, excellente ambiance historique graphisme de qualite, multitudes d'avions en l'air

Defauts modele de vol simple, pas de « tutorial », affichage 640 x 480 uniquement, graphisme du sol pauvre



LA PUISSANCE croissante des Mac et de leur processeur PowerPC a permis en peu de temps le développement d'émulateurs PC de plus en plus performants. Les portes de l'univers du jeu PC s'entrouvrent donc enfin aux fidèles de la marque à la pomme ! Nous avons testé pour vous ces émulateurs avec les meilleurs jeux de stratégie PC.

Pascal DA SILVA

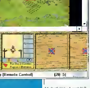
















LE MAC : UN VRAI PC ?

LES EMULATEURS PC POUR MACINTOSH

Avant l'apparition des nouveaux processeurs MacIntosh, seules les machines haut de gamme réussissaient à faire tourner les applications Windows a une vitesse acceptable Les jeux riches en animation et gourmands en puissance de calcul restaient interdits de sejour sur les machines Apple En revanche, quelques rares jeux, comme ceux de la série Battleground, tournaient suffisamment bien sur un micro d'entree de gamme comme le Performa 6320 equipes par exemple de Real PC version Windows 95

L'avènement du G3 et de sa version « grand-pubic » innovante — l'i-Mac — relance aujourd'hui le debat et suscite un nouvel l'espoir : le Mac est-il devenu aussi puissant que l'annonce Apple ? Et en tout cas suffisamment pour etendre la palette des jeux PC jouables sur un Mac en émulation PC ?

Pour en avoir le cœur net, nous avons donc teste un echantillon representatif des jeux les plus prisés par les amateurs de cyberstrategie En terme de materiel, notre choix s'est porte logiquement sur l'i-Mac, produit appelé a un brillant avenir dans les foyer français, si l'on en croit les scores de vente de ces dernier mois publiés par Apple

En ce qui concerne l'émulateur, nous avons sélectionne **Virtual PC** de Connectix, sans doute le plus répandu, et son concurrent **Real PC** d'Insigna Solutions

Plutôt que d'essayer d'etablir un comparatif entre les differents produits, nous avons préféré essayer un échantillon de jeux le plus large possible sur Virtual PC, ce dernier beneficiant une mise à jour récente et alors que Real PC 1.03, qui fonctionnait parfaitement bien jusqu'alors, présente aujourd'hui quelques lacunes : impossible par exemple d'installer *Chickamauga*, le dernier titre de la serie Battleground

UN PC EN MOINS DE 5 MINUTES

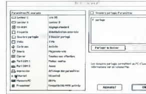
Nous donc installe **Virtual PC version Windows 98** sur un i-Mac Dans la boite deux CD-roms : le logiciel et Windows 98 avec sa licence et son manuel d'installation (qu'il n'a même pas été necessaire de déballer !)

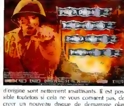
Tout se fait rapidement et simplement : un double-clic sur l'icône de l'installeur et en trois minutes le logiciel est sur le disque ! Un second double-clic sur l'icône Virtual PC et nous voici dans l'environnement Windows 98

Quelques petits reglages simples sont à effectuer dans le menu Préférences de Virtual

– avant de lancer l'application pensez a lui attribuer le plus de memoire possible via le menu Informations du Finder. Cela agit directement sur la memoire de votre futur PC virtuel et donc sur sa rapidité Dans le cas présent, comme mon i-Mac dispose de 96 Mo de memoire vive, j'en attribue d'office 75 a Virtual PC

– par défaut, Virtual demarre sur le disque C préequipe de Windows 98 et qui pese 280 Mo Bien que l'editeur ait prevu un utilitaire permettant d'accroître la taille des disques durs virtuels, il n'est pas possible d'augmenter celle de ce disque systeme Il est donc nécessaire de definir un second disque (D) pour y stocker les jeux car les 280 Mo





d'origine sont nettement insuffisants. Il est possible toutefois si cela ne vous convient pas, de créer un nouveau disque de démarrage plus important et d'y ré-installer Windows 98 à partir du CD-Rom fourni, mais c'est plus long !

– parmi les réglages importants à effectuer figure également la taille de la mémoire allouée à la vidéo : pour les jeux sur un 15 pouces, deux méga-octets sont suffisants.

– les autres réglages (quinze au total) vous permettront au besoin de personnaliser Virtual PC (cartes Ethernet ou non, utilisation des ports COM 1, COM 2, équivalences clavier, etc.)

– enfin, pour le confort et pour que l'i-Mac ressemble à fond à un PC, on utilise l'option Plein Écran après avoir configuré l'affichage Windows en 800x600. La barre de menu du Finder disparaît, mais s'affiche à nouveau en appuyant sur la touche Pomme.

WINDOWS 95 PLUS RAPIDE QUE WIN 98

Plein d'impatience, nous procédons à l'installation du premier jeu-test : ***Les grandes batailles d'Hannibal*** (Ineractive Magic). Aucun problème à l'installation, mais au lancement la vidéo d'introduction est saccadée et le commentateur bégaye. Aïe ! Pas assez puissant l'i-Mac ?

En bon fidèle de la marque, je soupçonne d'emblée Windows 98 d'être trop exigeant et trop sophistiqué pour l'usage que je veux en faire. Un coup d'œil sur les configurations minimum décrites dans le manuel d'instructions confirme ces soupçons : Windows 98 nécessite impérativement un G3, le système 8 et 64 Mo de RAM, alors que Windows 95 tourne sur un PowerPC 604 ou 603, avec le système 7.5.5 et 32 Mo seulement.

Heureusement, les concepteurs du logiciel ont tout prévu et un fichier texte présent dans le dossier « utiliser d'autres SE » explique très simplement comment installer un autre système d'exploitation que celui fourni : Windows 3.11, Windows NT, etc. Charge à vous bien entendu de vous le procurer chez votre fournisseur habituel.

En suivant pas à pas les indications de l'éditeur, un nouveau disque C avec Windows 95 a été créé en une vingtaine de minutes. Attention ! Ne pas oublier l'installation des « Extras », des utilitaires propres à Virtual PC qui vous permettront notamment le partage des fichiers entre les deux univers. Ceci est primordial si vous souhaitez transférer des données de Mac à PC et vice-versa (voir encadré sur les jeux par e-mail). À nouveau cette procédure est fort claire et il suffit de lire la notice. Pas de piège ni de manipulation spéciale à connaître.

Donc, après avoir remplacé le disque C d'origine par celui nouvellement créé avec Windows 95, nous relançons *Les grandes batailles d'Hannibal*. La différence est flagrante et la fluidité sans commune mesure avec l'essai précédent. Histoire d'améliorer encore un peu la rapidité, je conseille de désactiver la musique de fond et éventuellement les animations lors de la phase de mouvement : bouger des unités en groupe s'avère assez long surtout si elles sont nombreuses.

Virtual se montre très pratique dans le passage entre les deux plateformes. Il suffit de cliquer dans le menu des applications pour retourner sur le Finder du Mac. Fait amusant, on voit l'action continuer à se dérouler dans la fenêtre Windows (c'est beau le multi-tâche !) ce qui permet entre autres de bénéficier de la convivialité du Mac pour les copier-coller ou les saisies d'écran.

Retour dans Virtual. En quittant l'application, il est possible de sauvegarder votre environnement du moment et de reprendre votre partie là où vous l'avez laissée sans avoir à relancer ni Windows, ni le jeu. C'est tout simplement superbe et quasiment mieux qu'un vrai PC, surtout si vous avez plusieurs parties en cours sur des jeux différents. À noter que cette possibilité est présente également dans Real PC, sous l'appellation « Turbo-Start ».

TESTS DIVERS

Le suivant dans la pile de jeux est ***Chickamauga***, dernier paru de la série *Battleground* de Talonsoft, celui-là même que nous n'avions pas réussi à installer sur Real PC. À nouveau, pas de souci, tout se charge, tout tourne que c'en est une merveille. Je ne re-teste pas les autres titres de la série, ils tournaient déjà tous très bien sur Real PC, étant assez peu exigeants en ressources machine, ce qui n'était pas le cas d'*East Front, Operational Art of War* et *Ages of Sail* sur un Performa.

Donc fort logiquement, nous passons au test de ces trois titres. À nouveau, un sans faute : les chars roulent à vive allure dans *East Front* et sans problème d'affichage (problème rencontré avec Real PC), et malgré mes craintes, on peut manœuvrer une flotte complète dans *Age of Sail* sans que ce soit une galère !

Et ***Caesar III*** ? Voici un jeu dans lequel tout est animé et qui devrait montrer les limites de l'émulateur. Et bien non et c'est une agréable surprise, car à titre de comparaison, il est aussi fluide que Caesar II version Mac sur ma précédente machine (NDLR : *précisons que Caesar III Mac est maintenant disponible*).

Pour terminer, l'épreuve d'un jeu en temps réel, et pas des moindres : ***Close Combat III***. L'installation se fait un peu longuement pour le module DirectX 6, mais c'est tout. Ensuite le jeu se déroule normalement. Les animations sont toutefois un plus lentes qu'avec les autres jeux, même avec le paramétrage le plus rapide. Ceci dit il reste tout à fait jouable et cette relative lenteur permet même aux Soviétiques de limiter la casse face aux Panzers qui sortent de partout !

Les jeux testés avec succès : *Great Battles of Hannibal, Great Battles of Caesar, Caesar III, East Front, Close Combat III, Operational Art of War, Chickamauga* et tous les autres titres de la série *Battleground, Age Of Sail* et *Civil War Generals II*.

Les échecs : *Steel Panther II* et *Age of Rifles*.

Configuration utilisée pour les tests : I-Mac version 266 mhz avec carte vidéo ATI rage PRO, 96 Mo de RAM, système 8.5.1, Virtual PC 2.1.1 de connectix et Real PC 1.0.3 d'Insigna Solutions)

IL Y A COMME UN DOS...

Le défaut de la cuirasse existe, je l'ai rencontré : deux jeux n'ont pas voulu tourner sous Virtual.

Il s'agit de ***Steel Panther II*** et ***Age of Rifles***. Leur point commun (hormis le fait qu'ils soient tous deux édités par SSI) est qu'ils tournent sous DOS. L'installation se passe bien mais impossible de les lancer. J'ai essayé sur Real PC également, sous Windows 95 et 98 : rien à faire. Au mieux j'ai la musique ! Il y a probablement une manipulation à effectuer, mais comme j'ai précisément choisi le Macintosh pour échapper aux tracasseries du DOS (et je ne dois pas être le seul), je laisse à d'autres le soin de chercher.

En attendant que les maisons d'édition veuillent bien se réintéresser au monde Apple, l'i-Mac associé à un émulateur tel que Virtual PC permet aujourd'hui d'accéder à la majorité des jeux de stratégie sur PC. Certes il n'ira jamais aussi vite qu'un Pentium III à 450 Mhz, mais tous les utilisateurs de PC ne disposent pas non plus d'une telle configuration. Sans aller trop loin dans la comparaison et en me basant sur une impression purement visuelle, je dirais qu'on est assez proche d'un Pentium à 200 Mhz environ, ce qui est amplement suffisant pour ce type de jeu.

Alors, pour les cyberstratèges frustrés qui se demandaient s'ils n'allaient pas passer du Mac au PC, pensez à cette solution qui pour 1 000 francs environ (licence Windows comprise) vous permettra de conserver la convivialité Apple tout en accédant enfin à vos jeux favoris. ❐

Remerciements à la société **Aware**, distributeur de Virtual PC, de nous avoir aimablement prêté ce logiciel.

LE JEU PAR E-MAIL

Bien qu'internet soit accessible sous environnement Windows, se connecter via un émulateur ne présente pas d'intérêt. À moins de posséder une machine très puissante, la déperdition en vitesse rendra difficile le jeu en direct. Par contre, les jeux par e-mail sont tout à fait praticables, à condition de connaître un ou deux petits trucs.

Tout d'abord, il faut impérativement désigner un dossier partagé qui servira de boîte aux lettres entre les deux environnements. Ensuite, il va falloir pallier aux quelques différences en matière de codification ASCII qui subsistes et sont gênantes pour le jeu par e-mail. Par exemple, les titres Battleground refusent d'ouvrir tout fichier .bte non convertis.

Cette conversion, nécessaire dans un seul sens (de Mac vers PC tout se passe bien, allez savoir pourquoi !), s'effectue à l'aide d'un utilitaire tel que Ascii Converter 1.11 (shareware que l'on trouve un peu partout) ou encore avec Excel. Avec ce dernier il suffit d'indiquer que l'origine du fichier est Windows ANSI puis sauvegarder sous format Text windows. C'est tout et ça fonctionne.

LA PLANIFICATION DES TÂCHES SOUS WINDOWS 98

UNE DES nouveautés fournies avec Windows 98 est sa capacité à gérer d'une manière automatique le lancement de n'importe quel programme. Une aubaine à ne pas manquer pour mettre tous les atouts de son côté.

Laurent-Xavier LAMORY

Comme nous l'avons vu au cours des articles techniques précédents, certaines actions sont indispensables à Windows pour qu'il puisse fonctionner correctement (plus ou moins). Si vous avez procédé vous-même à son installation, il n'a pas manqué de vous demander de planifier certaines tâches, mais cela remonte peut-être déjà à un certain temps et dans le feu et le stress de l'installation vous n'y avez pas prêté une grande importance, ou peut-être avez-vous directement acquis votre machine avec Windows déjà installé et remarqué que parfois, il se met à travailler sans que vous y soyez pour quelque chose. La solution à tout cela se trouve dans l'Explorateur, dans le dernier menu du Poste de travail, sous le label « **Tâches planifiées** ».

LES TROIS PILIERS DE WINDOWS

Sous ce nom se cache un outil permettant de faire effectuer à Windows à peu près n'importe quoi, au moment et au rythme de votre choix. Par défaut, les gentils concepteurs de notre environnement préféré ont programmé des fonctions utiles à la bonne marche du système. Pour y jeter un coup d'œil, ouvrez l'Explorateur et cliquez sur Tâches planifiées. Dans la partie droite de la fenêtre s'affichent les trois actions destinées à la maintenance de votre machine : il s'agit de la Défragmentation des programmes (ou plutôt des disques durs), du Nettoyage des disques (ou comment se débarrasser des fichiers inutiles) et le classique ScanDisk (ou comment se débarrasser des bouts de fichiers perdus).

Nous avons abordé dans le premier article Technique (Cyber n° 6) la nécessité d'effectuer régulièrement ces trois opérations, mais à l'époque de Win 95, il fallait obligatoirement les lancer manuellement ou posséder l'extension « Plus ». Cette dernière est maintenant directement intégrée à Windows (sans le flipper) et mise à la disposition de tous les utilisateurs.

Il est donc important de paramétrer ces actions aux mieux de vos besoins et de régler leur activation pour qu'elles ne vous gênent pas quand vous utilisez votre ordinateur. Double-cliquez sur l'une des trois tâches pour ouvrir la fenêtre de paramétrage. Le premier onglet ne sert qu'à indiquer quel programme doit être lancé (n'oubliez pas de cocher la case du bas pour confirmer l'activation de la tâche). C'est dans les deux onglets suivants qu'il est possible de gérer avec une extrême précision l'exécution de la tâche sélectionnée.

Si vous avez le moindre doute quant à l'utilisation d'une fonction, cliquez dessus avec le bouton droit de la souris afin d'ouvrir une fenêtre qui vous fournira toutes les explications nécessaires. Mais au-delà des « tâches ménagères » servant à garder son Windows aussi propres qu'au premier jour, vous pouvez utiliser cette fonction pour des actions très diverses, comme par exemple lancer une partie de solitaire tous les jours « ouvrables » pour la pause de 15 heures, ou faire jouer un fichier musical toutes les dix minutes sur le poste de l'un de vos collègues !

Assistant de tâche planifiée

Cliquez sur le programme que vous voulez que Windows exécute.
Pour voir plus de programmes, cliquez sur Parcourir

Application	Version
La Dame de Pique	4.10.1998
Lecteur CD	4.10.1998
Lecteur multimédia	4.10.1998
Magnétophone	4.10.1998
Matrox Desktop Navigator	4.12.013
Matrox Diagnostic	4.12.013

Parcourir
< Précédent
Annuler

Pour la mise en place de vos premières tâches, laissez-vous guidez par l'assistant, qui est suffisant pour dégrossir votre projet.

Pour cela, double-cliquez sur « Création d'une tâche planifiée » et laissez-vous guider par l'assistant ; quelques essais seront parfois nécessaires pour arriver parfaitement au but recherché.

La boucle est maintenant bouclée, les élèves sont devenus les maîtres. Cet article conclu la série des fiches purement techniques, mais que les novices et ceux ne maîtrisant pas parfaitement « la Bête » se rassurent, nous aborderont dans les prochains numéros de CyberStratege d'autres aspects de l'utilisation du PC. Pour conclure, n'oubliez les sept règles de base pour conserver un Windows le plus stable possible et l'exploiter de manière efficace.

1. Scannez régulièrement en éliminant les bouts de fichiers perdus.
2. Détruisez les fichiers inutiles (tmp, bak, old, chk).
3. Défragmentez avant d'installer.
4. Désinstallez proprement.
5. Donnez-lui assez de mémoire (et créez un fichier d'échange permanent).
6. Entraînez-vous à utiliser les raccourcis clavier.
7. Pliez l'Explorateur à votre volonté.
8. Gardez un peu de temps libre pour votre femme, vos enfants et vos proches. Les jeux de stratégie sont monstrueusement chronophages, ne les laissez pas ruinez votre vie sociale et vos études ! A bientôt.

Maintenance-Défragmentation des programmes

Tâche | Calendrier | Paramètres

À 01:00 tous les lun. de chaque semaine, démarrant le 14/01/99

Exécution: Toutes les semaines
Heure de début: 01:00
Avancées

Exécution d'une tâche hebdomadaire
Toutes les 1 semaines le: Lun, Mar, Mer, Jeu, Ven, Sam, Dim

Afficher les planifications multiples

OK | Annuler | Appliquer

Les très nombreuses possibilités de programmation des tâches automatiques permettent de mettre en place des actions bien précises à des moments bien précis.

Saga sur le net pour...
HEROES III

MÊME si *Heroes III* ne dispose pas d'autant de sites internet que des jeux aussi grand public et diffusés que *Age of Empires* ou *Starcraft*, ceux que l'on trouver sont souvent d'excellente qualité, apportant chacun leur lot d'informations, d'astuces et de nouveaux scénarios.

Laurent-Xavier LAMORY

La présence de sites concernant n'importe quel sujet sur le web est principalement liée à deux facteurs : le premier est la motivation des passionnés du sujet en question à faire partager leurs connaissances, le deuxième est l'intérêt que trouveront les internautes à rechercher ce genre de site. Si le premier facteur ne dépend que des efforts d'une seule personne (voire d'un petit groupe), le deuxième facteur est totalement lié aux informations disponibles sur le site et aux besoins qu'ont les utilisateurs à les rechercher.

En ce qui concerne *Heroes of Might and Magic III*, comme tous les jeux destinés en premier lieu à être pratiqués en solitaire, le surfeur est généralement à la recherche d'informations bien précises (comment conclure au mieux un épisode difficile par exemple) ou de nouveaux scénarios, après avoir terminé tous ceux disponibles. Voici les sites qui valent le détour.

Le site officiel Heroes III

Malgré ses nombreuses pages, le site officiel de la compagnie 3DO n'apporte pas grand chose aux possesseurs du jeu ; il est plutôt destiné à aguicher tous ceux ne l'ayant pas encore acheté en faisant le tour de ses multiples facettes. La seule page qui aurait pu présenter un quelconque intérêt, celle



concernant les astuces de jeu, est à ce jour encore en construction... Ainsi que celle proposant la mise à jour (version 1.1) si cette dernière ne vous avait pas été proposée par votre magazine préféré... Adresse : **www.heroes3.com**

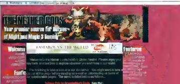
Dungeon Keeper of Heros III

Ce site très riche a pour principal intérêt de proposer à ce jour 131 cartes (!) en téléchargement, et sûrement d'avantage quand vous lirez ces lignes. Les informations sont nombreuses et recouvrent l'ensemble des facettes du jeu, en allant même jusqu'à préparer le terrain pour l'arrivée prochaine de *Heroes of Might and Magic IV*. On appréciera le grand nombre de pages, ce qui facilite la recherche, mais on regrettera une mise en page linéaire, parfois à la limite du touillis, obligeant à utiliser constamment l'ascenseur pour atteindre les renseignements recherchés.

Adresse : **http://homm3.strategy-gaming.com**







CIVILIZATION : CALL TO THE PATCH !

S'il est vrai que *Call to Power* était loin d'être finalisé lors de sa parution, le patch mis au point par ses concepteurs semble corriger les nombreux petits défauts qui émaillent le jeu, lui rendant une juste jouabilité (celle qu'il aurait dû avoir normalement à sa sortie). Au moment où nous avons pressé le CD-Rom de ce numéro, seuls les patchs des versions anglaises et allemandes du jeu étaient disponibles. Mais entre temps Activision a terminé les patchs de toutes les autres versions (française, italienne et espagnole), ce qui nous permettra de vous le proposer dans le prochain numéro de Cyber. En attendant, vous pouvez toujours aller le récupérer à sur le site officiel d'Activision à l'adresse suivante : **www4.activision.com/games/civilization/**

Pour tous ceux qui ne maîtrisent pas l'anglais, un site francophone « miroir » est accessible à : **home.fr.clara.net/otan/ctp.html**





LES JEUX DES SID MEIER

Un Français, Robin Pirez, a réalisé deux superbes sites sur les derniers jeux de Sid Meier : *Alpha Centaury* et *Gettysburg*. On trouve sur chacun des présentations d'unités, des conseils stratégiques, les dernières nouvelles sur le jeu, des liens, les patchs, etc.

Deux sites bien remplis (mais certaines pages ne sont pas encore terminées) et graphiquement proches des jeux d'origine. Une excellente alternative aux sites anglophones et totalement dédié à la gloire du grand Sid !

Les guetteurs : http://home.nordnet.fr/~rpirez/smac

La gazette de Gettysburg : http://home.nordnet.fr/~rpirez/gettysburg/index.shtml

Heroes of Might and Magic 3 Unleashed

Derrière une très belle présentation, l'affiche un peu petite et tassée de ce site rend la lecture pas toujours aisée. Il n'en reste pas moins très riche et particulièrement bien organisé. Une section spéciale est réservée à tous les courageux qui voudraient se lancer dans les tests de scénarios, et la rédaction ne peut qu'encourager nos lecteurs à se lancer dans l'aventure. Vous trouverez également sur ce site des sections aussi originales que des récits de batailles (un seul pour l'instant), des contes tirés du monde d'Erathia et des informations sur la prochaine extension : *Armageddon's Blade*. Toutes les autres rubriques habituelles sont évidemment présentes, allant de la stratégie à la description des multiples éléments de Heroes III, en passant par bon nombre de scénarios et des solutions pour résoudre les problèmes techniques qu'il est toujours possible de rencontrer.

Adresse : **www.strategyplanet.com/homm3**

The Nether Gods

Plus proche de part sa mise en page du fanzine que d'un site « classique », The Nether Gods est incontournable pour qui veut suivre au jour le jour l'actualité de leur jeu préféré. C'est en effet ici que j'ai pu lire les news les plus récentes et les plus pertinentes.

Adresse : **http://homm3.ga-strategy.com**

Archangel Castel

Enfin, pour tous ceux qui ne pratiquent pas l'anglais, ne manquez de découvrir ce site français, qui prouve une fois de plus que nos « maîtres de site » n'ont rien à envier aux anglo-saxons. Vous y trouverez entre autres une liste de joueurs prêts à se mesurer à vous, dont la grande majorité parle le français !

Adresse : **www.multimania.com/homm3/heroes3.html**



LE COURRIER DES LECTEURS

SOLIDARITÉ NAVALE !

En reponse a la lettre de Jean-Louis publiée dans le courrier des lecteurs du n°13 de Cyber, je me permets quelques recommandations s'il souhaite pouvoir utiliser ses figurines navales Du côte des regles les Anglo-saxons demeurent, quoi qu'on en pense, les maitres de ce genre de simulations Parmi les multiples regles regulierement commercialisees ***General Quarters*** (Navwar) reste, malgre ses plus de vingt ans d'âge une reference incontournable pour la simulation de la guerre navale entre 1914 et 1945 et ce grâce a un excellent rapport jouabilite-realisme

Il est encore possible de trouver cette regle aupres de nombreux revendeurs specialises britanniques. Elle beneficie en outre d'un excellent suivi via de multiples supports (magazines internet) Deux logiciels d'aides a la resolution des combats navals avec figurines connaissent egalement un joli succes Il s'agit de *Shipbase III 1890 1945* (Armoursoft) et de *Battlefleet 1890-1922* (Shaka Software)

Stephane MARTIN (Belgique)

Dans le courrier des lecteurs Jean-Louis recherche les regles d'***Amiraute*** Je possede dans mon grenier une boite complete de ce jeu (livret de regles et feuilles d'annexes). Si vous pouvez contacter ce lecteur, transmettez-lui ma proposition je lui expedie le jeu contre remboursement des frais de port Bernard Trevisan 10 rue du chemin de fer, 29480 Le Relecq-Kerhuon.

Comme nous ne connaissons pas l adresse de ce fameux Jean-Louis nous nous permettons de publier ces courriers pour aider tous qui s'interessent a la simulation navale

CONTAMINÉ !

Bonjour

Vous avez tellement bien fait votre travail que je suis maintenant contamine par le virus *Steel Panthers II* ! J ai pourtant eu un mal de chien a me le procurer (j ai fait la moitie de la Belgique pour le trouver avant de menacer un gars qui l'avait derriere son comptoir et ne l avait pas vu !). Enfin je peux m'eclater sur ce jeu divin ! Le seul probleme c est que j'ai relu pour la vingtieme fois vos anciens numeros et que j ai installe tous les scenarios mais un truc m'echappe c'est les mobs !

J'ai vaguement compris que ce sont des ordre de bataille modifiés c'est tout Mais une fois modifies sont-ils utilisables par d'autres scenars ? Comment cela fonctionne-t-il ? Chaque scenario necessite-t-il un mob specifique ? De plus, certains de vos scenarios (Kolwezi) provoquent une erreur de DOs car il n arrive pas a charger tel ou tel mob

Vu la taille reduite de SP2 sur le disque est il envisageable d installer deux versions du jeu (l une modifiée et l autre d origine) ? En passant, la version WW2 est fabuleuse ! Existe-t-il un site en français pour ce jeu ? Et le vôtre quand fera-t-il son aspiration pour montrer aux Americains que l'on est aussi bons qu'eux ?

Laurent GUIETTE

Eh bien, voila un nouveau converti, et comme chacun sait, il n'y a pas pire qu un converti ! Les mobs sont en fait les fichiers qui conservent les informations sur le materiel et l ordre de bataille de chaque **nationalite** *du jeu Il y a donc un mob pour les Français un pour les Allemands et même un pour l armee belge ! Au lancement d un scenario le jeu cherche le mob des deux camps mais il ne s agit pas d'un mob specifique a chaque scenario*

En revanche nous avons donné certains scenarios qui utilisent des mobs specifiques crees specialement pour l'occasion, pour une plus grande precision dans les unites C est le cas de Kolwezi ou de notre campagne Tchad Ces mobs sont a utiliser uniquement pour ces scenarios, pour d autres scenarios faisant intervenir les Français par exemple il faut les remplacer par les mobs d'origine (conserves dans un fichier « mobsave » cree par l'interface du CD de Cyber) Evidemment, cela exige un peu de manipulation dans les fenêtres de Windows, mais c est comme ça qu'on apprend !

Pour ce qui est des plantages cela n'a rien a voir avec les mobs mais avec le patch Cela indique que votre version n est pas patchee pour le scenario L ultime patch en date est le **1 1** *inclus dans Cyber n° 10 Precisons que la version SP2WW2 inclus dans ce numero est totalement a jour et ne necessite aucun patch En tout etat de cause si vous rencontrez ce genre de probleme, desinstallez tout et reinstallez le jeu, puis patchez Car même nous, nous avons parfois du mal a nous en sortir entre les differents patchs, les nouveaux mobs et les divers scenarios !*

Enfin pour ce qui est du site internet, nous allons mettre en ligne cet ete le site de VaeVictis *la revue du jeu d histoire Nous passerons ensuite aux differents sites des autres magazines du groupe Histoire & Collections, et CyberStratege, de par sa complexite, risque probablement d etre le dernier Et ne vous attendez quand même pas a un site aussi fabuleux que celui de The Gamer s ou du Wargamer amis il y aura des choses a telecharger et des foules de liens !*

Theophile Monnier

The Operational ART OF WAR

FAIRE FONCTIONNER NOS SCENARIOS OPERATIONAL ART OF WAR

De nombreux lecteurs nous ont ecrit pour nous indiquer qu'il ne parvenait pas à faire fonctionner correctement nos scénarios *Operational Art of War* Nous nous sommes rendu compte que le probleme était souvent le meme, a savoir une installation correcte du patch 1 06

Par exemple l'un de nos lecteurs avait correctement patche son jeu mais il lançait l executable **Opart300** et non l executable du menu Programme , plusieurs autres ne sont pas parvenus a patcher leur jeu, etc

Voila donc les regles a suivre strictement pour faire fonctionner nos scenarios

–déplacer le patch 1 06 du fichier pcyber vers le fichier du jeu (Program files/Talonsoft/TOAW) en maintenant la touche **Ctrl** appuye Sans cela, Windows cree simplement un raccourci et le programme ne s'installera pas correctement. Pour vérifier si le patch est correctement installe, allez dans l ecran de scenario à côte de la plupart des scenarios, vous verrez un petit drapeau

– lancer le jeu soit a partir du menu Programme, soit avec l executable OAW

Tous les scenarios inclus dans notre CD sont testes et fonctionnent parfaitement. Si ce n est pas le cas il y a un probleme d installation Au pire appelez-nous nous vous aiderons (et en echange, on vous demande juste de vous abonner...)

MODIFIER LES UNITÉS D'OAW

Passionne par toutes les potentialites du jeu *Operational Art of War* de Talonsfot, j ai longtemps regrette l'impossibilite de pouvoir reparametrer les equipements proposes

Recemment j ai toutefois decouvert sur le site **www.wargamer.com/toaw** un logiciel appele TOAWEE permettant ce reparametrage Ce logiciel travaille pour l instant avec la version « patchee » 1 06 et il fonctionne parfaitement avec le fichier OPART Par contre des qu un reparametrage des equipements est tente sur le fichier OPART300 elle echoue et de plus cela detruit les 4/5 des derniers equipements du fichier OPART

Jean-Richard KELLER

Nous connaissons l existence de ce logiciel mais pour l'instant, nos tests ne nous permettent pas de conclure qu'il soit parfaitement fiable Plutôt que de faire perdre des fichiers aux lecteurs qui l utiliseraient sans precaution nous preferons pour l instant ne pas l inclure sur le CD de Cyber en attendant que ce programme qui rendrait d enormes services aux concepteurs — par exemple pour nos scenarios Terres du Milieu ! — soit securise

Pour contacter la rédaction :
CyberStratege 5 av de la Republique 75541 Paris Cedex 11 Tel 01 40 21 18 20
Et par e-mail **cyberstratege@histecoll com**

LES PETITE ANNONCES DE CYBERSTRATEGE

Ventes, achats de jeux

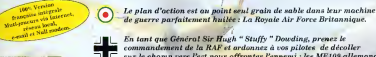
Vds **Alpha Centaury** (vi) 200 F envoi compris Tel 06 81 53 77 67 (laisser un message)	
Rech pour PC le jeu **Colonization.** Bruno au 06 12 14 94 19 (ap 20h)	
Vds **Steel Panthers 1** et **Stalingrad** 50 F piece Rech manuel en VF d **Operational Art of War,** même photocopie. Tel 03 23 55 18 15	
Rech wargames tour par tour sur PC ancien ou recent. Philippe Hammer 9 rue de Berne 67000 Strasbourg.	



1940-41 : Envolez-vous dans le ciel d'Angleterre. Et changez le cours de l'histoire.

La machine de guerre allemande vient juste d'en terminer avec la France. Les troupes d'Hitler n'ont maintenant plus qu'en seul objectif : l'autre rive de la Manche : les Falaises Blanches de Douvres.

100% Version française intégrale Muti-joueurs via Internet, réseau local, e-mail et Null modem.

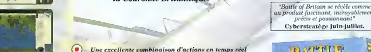


Le plan d'oction est ou point seul grain de sable dans leur machine de guerre parfaitement huilée : La Royale Air Force Britannique.

En tant que Général Sir Hugh " Stuffy " Dowding, prenez le commandement de la RAF et ordonnez à vos pilotes de décoller sur le champ vers l'est pour affronter l'ennemi : les ME109 allemand.

Ou choisissez l'autre camp : Hermann Goering, Commandement de la Luftwaffe, il vous faudra alors organiser le bombardement des industries et des aérodromes anglais afin de vous emparez de la Couronne Britannique.

"Battle of Britain se révèle comme un produit fascinant, incroyablement précis et passionnant"
Cyberstratège juin-juillet.



- *Une excellente combinaison d'actions en temps réel et tour par tour.*
- *Choisissez la défense avec la Royal Air Force de sa Majesté ou l'attaque avec la Luftwaffe Germanique.*
- *Plus de 5000 pilotes sont représentés dans cette gigantesque fresque historique.*
- *Graphisme en 3D.*
- *Possibilité de jouer via e-mail en tour par tour.*
- *EXCLUSIF! inclus : la campagne allemande de bombardement stratégique programmée en 1941 et qui finalement n'a jamais été exécutée.*



www.take2games.com
www.talonsoft.com

Version PC CD-ROM

TALONSOFT
TAKE 2

Serveur Vocal 7/7 et 24/24 08 36 68 57 75* Serveur Minitel 3615 code TAKE2* * 2,23 Francs TTC/minute